VIDEO
ZAP!
GAMES
CONSOLE
8 BIT
SPRINT FINALE
PER IL NOSTRO
GRANDE
CONCORSO
XENIA EDIZIONI
INSERTO
NINTENDO
Anche questo mese tanti giochi
e tanti trucchi
SPECIALE DYLAN DOG
HORROR FEST
Cosa è accaduto nel Fest
più mostruoso dell'anno
THE ADDAMS FAMILY
Tanto bello sui teleschermi
ma su computer...
CREATURES II
E' così tenero
che si spappola con un grissino
DIE HARD II
Liberate più aeroporti che potete
LUGLIO/AGOSTO 1992 - Anno VII Numero 69- Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

INDIANA JONES
and the
FATE of ATLANTIS
"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E' TORNATO NELLA SUA AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"
disponibile per AMIGA e PC.
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.
LUCAS Arts

OGNI MESE IN EDICOLA
THE GAMES machine
AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT
124 PAGINE
ZOOL: IL PLATFORM DELL'ANNO!
SENSIBLE SOCCER & WIZKID
RITORNO ALLA GRANDE
PER I SENSIBLE SOFTWARE
LURE OF THE TEMPTRESS
INDIANA JONES IV
ETERNAM
AVVENTURIERI ALLA RISCOSSA!
FINALMENTE DISPONIBILI:
GUY SPY
G-LOC
ACES OF THE PACIFIC
Numero 44 - Luglio/Agosto 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

SOMMARIO

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Eloisa, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini, Giovanni Papandrea, Emanuele Scichilone, Geims Tonn. **Progetto grafico e videoimpaginazione:** Carlo e Alessandra Gandolfi **Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 **Fotolito:** Litomilano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano *Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%* **Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano**

OGNI MESE IN EDICOLA

EDITORIALE

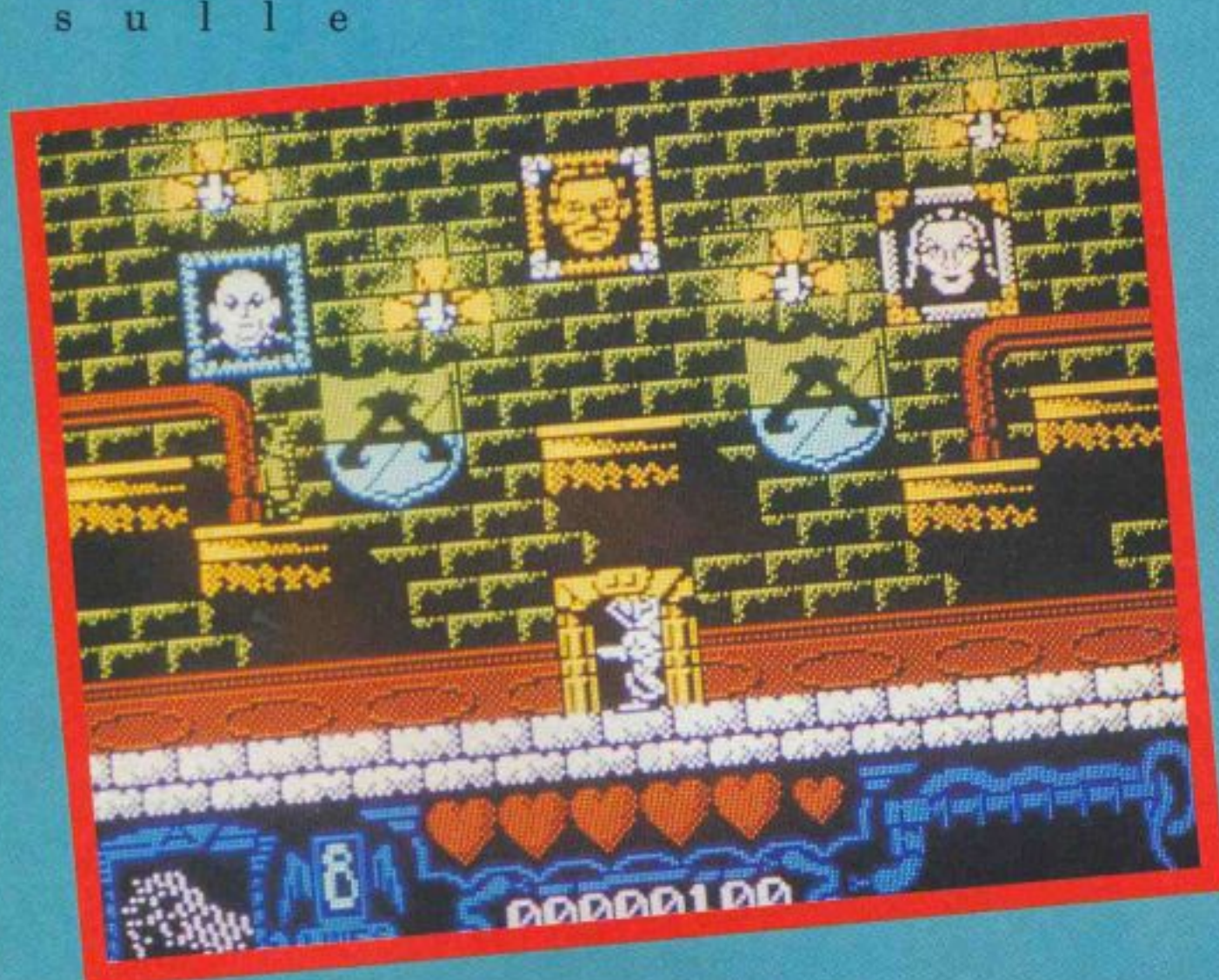
LA REDAZIONE SOTTO IL SOLLEONE

E così siamo giunti al fatidico "doppio numero", quello cioè che vale sia per Luglio sia per Agosto e a quanto pare Giancarlo si appresta a farsi una bella vacanzona. Un anno è passato anche per lui, e devo dire che la sua prima esperienza di Caporedattore è andata molto bene. Qualche svista, qualche rimprovero, ma niente di più. E' giusto allora che si trastulli le sue meritate vacanze, anche perché insieme a lui vanno a farsi belli abbronzati tutti i Redattori, uno per uno, e con loro anche il Commodore 64, il Nintendo e C. che a quanto pare desiderano prendersi un po' di pausa estiva per dare poi il meglio di loro nel prossimo autunno.
Sto scrivendo quest'editoriale in un afoso lunedì milanese, e mi vengono in mente le urla di un'anziana signora del palazzo di fronte a quello dove abito adesso che alle undici del mattino sbraitava come una matta contro due ragazzini del mio palazzo accusati di "aver ininterrottamente giocato ai videogiochi dalle 2 alle 7 di sera". Mi spiace per l'anziana signora che però non ha considerato il fatto che nel pomeriggio si può anche non dormire e che, data l'età, può senz'altro permettersi riposini quotidiani ogni momento: per i due ragazzini invece è appena iniziata la pacchia del fine scuola, e un po' di meritato e "sano" videogiocare non può guastare... chi guasta è chi non permette agli altri di divertirsi un po', anche solo per qualche ora alla settimana.

Buone vacanze
da Stefano Gallarini e da tutta la Redazione

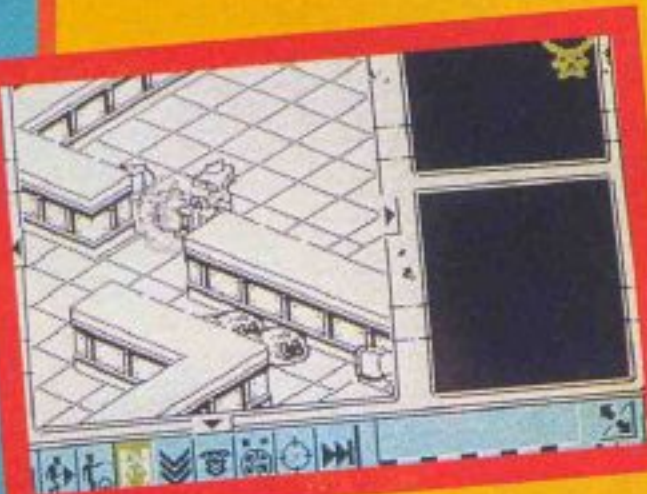
S OCEAN cassetta

THE ADD FAMILY

Mi chiedo come facciano i game-designer a stravolgere in maniera così brutale l'idea che dovrebbe portare allo sviluppo di un gioco. Nel film recentemente distribuito nelle sale cinematografiche di tutta Italia e dedicato alla famiglia Addams, tutta la trama verteva sulle vicessitudini dello zio Fester. Quest'ultimo era andato via da casa, se casa si può chiamare il maniero degli Addams, a causa di un violento litigio avuto con suo fratello Gomez, dopodicché si era praticamente volatilizzato. A dieci anni di distanza dalla "tragica" sera del litigio, ancora nessuno aveva più avuto suo notizie. Gomez era profondamente turbato da questo stato di cose. I sensi di colpi lo assalivano di continuo e organizzava sedute spiritiche sperando che gli spiriti potessero dargli

DAMS

qualche notizia sull'amato, e ricercato, fratello. Ma a cercare di approfittare dello stato di desolazione in cui Gomez era caduto non furono gli spiriti, ma una donna priva di scrupoli che presentò suo figlio, dopo averlo accuratamente raso a zero, come il ritornato zio Fester (e la somiglianza era veramente notevole). Da qui si dipanano tutta una serie di situazioni, più o meno divertenti, che porterà la singolare famigliola a ritrovare l'unità perduta, quella vera.
Tutto questo per quel che riguarda il film, perché la trama del gioco consiste solo del fatto che hanno rapito la bella morticia per nasconderla in qualche remoto angolo della sua stessa casa. Tutta la casa è stata, susseguentemente, disseminata di armature deambulanti, trabocchetti, incantesimi ribelli e strani vasi volanti. Il nostro Gomez deve riuscire a evitare tutte le suddette amenità, per riuscire a prendere tutte le chiavi che bloccano alcune porte che, ovviamente, servono per raggiungere la stanza in cui morticia viene tenuta prigioniera.
Dico!!! Tutto ciò è seccante!

Sono andato a vedere il film e, francamente, mi ha deluso non poco. Già fuori dalla sala cinematografica mi sono sorpreso a sperare che il videogioco non venisse tratto pari pari dal film, ma adesso mi rendo conto che le mie preghiere avrebbero dovuto essere un pelino più precise. D'accordo che la trama del film non sia stata mantenuta, ma questa è addirittura più squallida. In ogni caso, ho imparato a non giudicare i film dalla trama e ho provato a giocare fiducioso di divertirmi. In effetti non è andata troppo male. Le piattaforme ci sono... le stanze sono tante... ma il vero problema è che l'azione di gioco è vecchia di almeno cinque anni. Non solo gli avversari hanno dei pattern predefiniti, ma hanno anche dei pessimi pattern che li porta ad attraversare muri, fregarsene di scalinate, ecc. Non mi viene in mente altro che una parola: peccato.

E MENTRE LIBERATE MORTICIA

Sappiate che ci sono già giunte in redazione diverse altre novità Spectrum quali Space Crusade e Smash TV. Sul primo non devo dirvi altro se non che è la conversione per home computer dell'omonimo gioco da tavolo. La versione Amiga era molto fedele all'originale, e questa sembra intenzionata a mantenere le promesse. L'altro titolo, invece, altro non è che la conversione dell'omonimo coin-op. Azione ultraviolenta, ultraveloce e ultracolorata dovrebbero essere i suoi punti di forza. Vedremo!

PRESENTAZIONE 81%

Nulla da eccepire: la confezione è carina e il multiload non c'è.

GRAFICA 80%

Bah, per essere colorata è colorata. Per essere definita, è definita. Ma il fato che Gomez anneghi in un guazzabuglio di colori ogni volta che si sposta da un mobile a un quadro, disturba parecchio.

SONORO 58%

Nulla oltre la sufficienza

APPETIBILITA' 84%

Io ho sempre adorato la famiglia Addams, e chiunque ne abbia sentito parlare non può fare altrimenti.

LONGEVITA' 70%

Sa un po' troppo di "già visto" per intrattenere a lungo il giocatore.

GLOBALE 76%

E' un peccato che lo abbiano ridotto a un giochino vecchio di cinque o sei anni.

NEWS VARIE

Cosa accade in tutto il mercato del software europeo? Che cosa potremo trovare sul nostro baldo numero settembrino di Zzap? Direi che il numero di Settembre si preannuncia piuttosto interessante. Di sicuro potrete trovare le recensioni del mistico Space Crusade della Gremlin. La conversione di un famoso gioco da tavolo ambientato in un futuro pieno zeppo di esoscheletri superpotenti e alieni megaviscidi. Grandi promesse e, sembra, tutte mantenute.

Altri grossi titoli provenienti dalla U.S. Gold. Ricordate quella anteprima che mozzò il fiato a molto di voi su G-Loc? Bene, il gioco è finalmente finito e arriverà dopodomani (giusto, giusto perché no si riesca ad inserirlo in questo numero). Giusto per quelli che non ne hanno mai sentito parlare, vi dico che G-Loc è l'ennesimo arcade che vi mette nella cabina di controllo di un caccia supersonico impegnato ad abbattere un sacco di gente senza farsi abbattere. Assieme al velocissimo (almeno speriamo) G-Loc, ci sarà l'altrettanto famoso e ritardatario Bonanza Bros. La storia narra di due fratelli specializzati nell'arte del furto, e voi potrete condurli a fare razzia per una immensità di schermi.

Altre novità? Certo. Probabilmente molti di voi avranno passato l'estate a crogiolarsi al sole, e somiglierete un po' di più a Cattivik, il personaggio dei fumetti ideato da Silver. Devo aggiungere altro? Non credo.

Buone vacanze!

CONCORSO!!

E' ORA DI COMPRARE ZZAP!

E il fatto che non abbiate l'orologio non è una buona scusa; anzi, l'orologio ve lo regaliamo noi.

Zzap! ha deciso di farvi contenti, cari lettori, regalando a 300 di voi un bellissimo orologio Scoop personalizzato con il vostro nome e cognome. Come fare per essere uno dei fortunati vincitori è semplice: dovete solo completare la cartolina che vedete in basso con tre bollini che troverete in questo e nei prossimi numeri di **Zzap!** (i bollini devono appartenere a numeri diversi della rivista). Una volta completata la cartolina, aggiungete i vostri dati e inviatela in busta chiusa, entro il 15 Settembre 1992 a **Xenia Edizioni srl, via dell'Annunciata n°31 -20121 MILANO.** Le estrazioni avverranno il 30 Settembre 1992 in presenza dell'intendente di Finanza. Fino a quel momento restate pure tranquilli, anche se sappiamo che non vedete l'ora... di vincere, naturalmente!

Aut. Min. n. 4/2163 del 17.4.92

E' ORA DI COMPRARE ZZAP!

Nome ______ Cognome ______

Via ______ n. ______

Città ______ CAP ______

(scrivete a macchina o in stampatello)

EUROPEAN
FOOTBALL CHAMP™
AMIGA
C64
DOMARK
FANS DEL CALCIO, PRONTI A SCENDERE IN CAMPO! DAL POPOLARE GIOCO DA BAR DELLA TAITO, UN'APPASSIONANTE SFIDA AI PUNTI CHE VI TERRÀ A LUNGO INCHIODATI ALLO SCHERMO. UNA GROSSA NOVITÀ: POTETE DARE INTENZIONALMENTE GINOCCHIATE, CALCI E GOMITATE AD UN ALTRO GIOCATORE: VE LA CAVERETE SOLO SE NON SARETE INDIVIDUATI DALL'ARBITRO! IN CASO CONTRARIO PERDERETE PARTE DELLA VOSTRA FORZA - E QUINDI VELOCITÀ E VOLONTÀ - E FINIRETE PER ESSERE AMMONITI O, NEL PEGGIORE DEI CASI, ESPULSI...
LEADER
DISTRIBUZIONE
SOFTWARE © TAITO 1992. ARTWORK, PACKAGING AND INSTRUCTIONS © 1992 DOMARK GROUP LTD. PROGRAMMED BY TEQUE LONDON LTD.
PUBLISHED BY DOMARK SOFTWARE LTD.
CADARIO

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Via Bognar 1
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I. Portali-Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 186
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34
SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione, 63
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23
TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta, 4
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO Piazza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

64 THALAMUS cassetta

CREAT

Siete dei sadici incalliti? Vi piace maltrattare il vostro povero micio peloso color blu tre dandogli fuoco a rate? O, dopo averlo sistemato al centro del salotto gli fate piombare addosso quella splendida poltrona di mogano massiccio, lasciandola andare con gioia?

devo (ora puoi mettere via il bazooka, JH), vuoi perché devo (sì lo so che è una ripetizione, ma i bazooka mi hanno sempre motivato molto), eccomi qua. Mi trovo nei panni decisamente scomodi di un certo Clyde Radcliffe, il quale è pronto a rischiare la vita per riuscire a portare in salvo dei cosi pelosi attraverso ben sei livelli

1 Non vi sembra di aver già visto qualcosa di simile altrove?

2 Viene sempre, nella vita, il momento di misurarsi con qualcuno più grosso di voi. Condoglianze vivissime!

1

ISLAND 2 — STAGE 01 LOADING

STAGE NAME	LIVES LOST	LIVES LEFT	STAGE SCORE	TOTAL SCORE
1. TORTURE 3	0	6	01515	11840
2. INTERLUDE	1	9	01545	13385
3. TORTURE 4	3	6	02250	15635
4. INTERLUDE	0	8	01745	17380
5. DEMONS	3	5	02075	19455
6. SCUBA	6	0	00000	19455

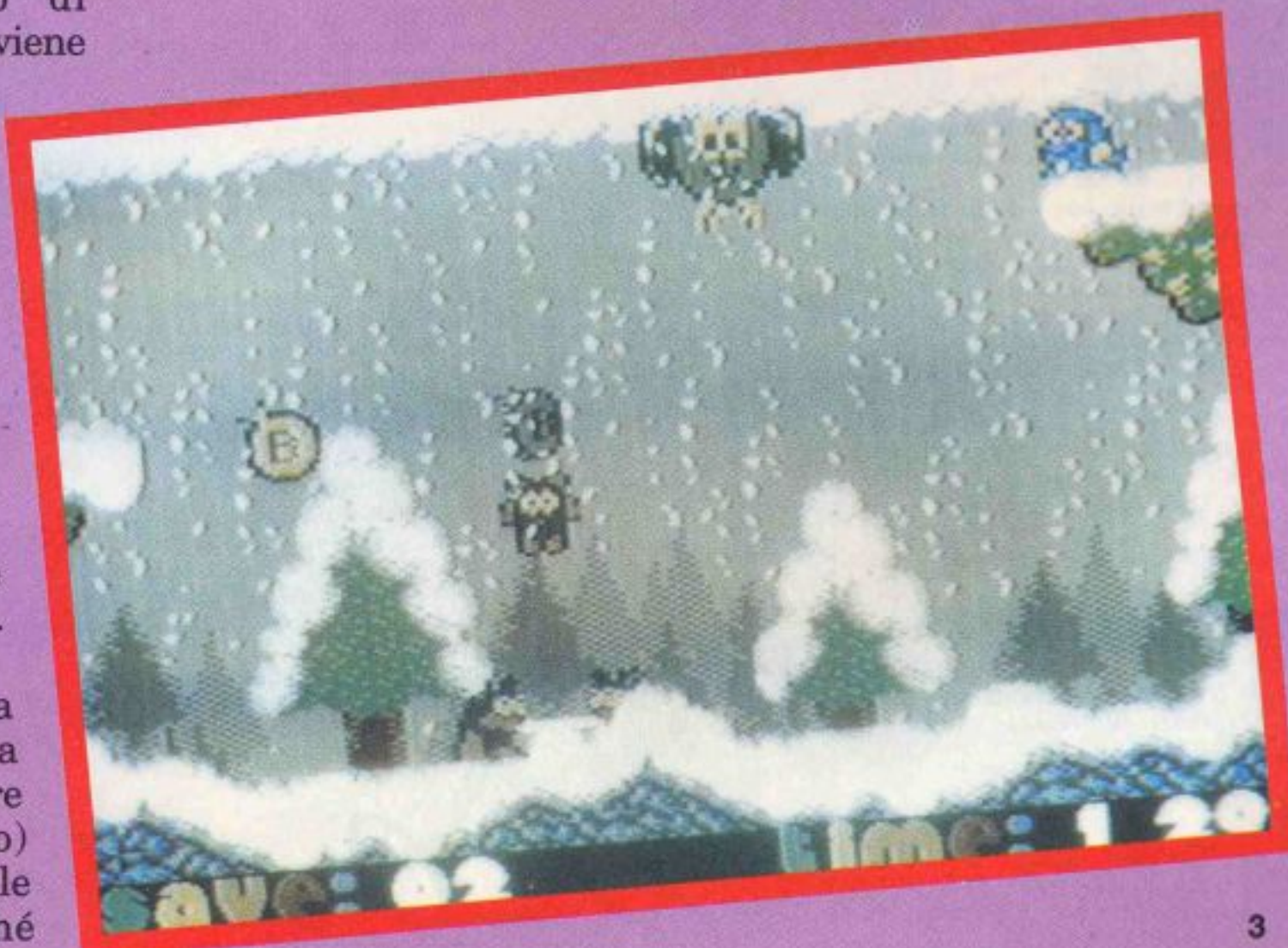
INSERT SIDE A AND PRESS FIRE

4

Se siete questo amabile tipo di persona vi conviene dimenticare Creatures 2, fondamentalmente perché:

a) ne siete i programmatori e ideatori, e ormai ve lo ritrovate dappertutto, anche nei sogni più sconci.

b) in Creatures 2 le cose pelose, carucce ecc. ecc. bisogna salvarle.

Quest'ultima prospettiva sarebbe abbastanza ripugnante da scoraggiare chiunque (me compreso) dal lanciarsi in una simile impresa, ma vuoi perché

3

3 Altro che "Singing in the rain"!

4 Ed ecco il mio record personale. Ma non temete, intendo migliorarlo.

5 Se non avete mai sentito parlare di faide, adesso ne imparerete in fretta il significato.

URES 2

2

Devo ammettere di essere rimasto alquanto allibito dopo aver visto Creatures 2. Molto bello, decisamente, ma ci ho messo un po' per riuscire a giocare decentemente. Perché? Semplice: il gioco è incredibilmente difficile! Beh, forse ero stanco, forse non so maneggiare il joystick bene quanto Marco o JH, fatto sta che per portare a termine i diversi schermi ci vogliono una pazienza certosina e un'abilità non indifferente; si tratta di sbagliare di un millimetro e poi ricominciare tutto quanto da capo, e così il tutto rischia di diventare un po' frustrante. A compensare tutto ciò bisogna dire che è veramente molto avvincente come gioco, non si vede l'ora di accedere allo schermo successivo per poter scoprire, anche grazie alle prodezze tecniche dei programmatori, che "piacevoli" sorprese potrebbe riservare.
Ottimo e longevo (perché difficile).

5

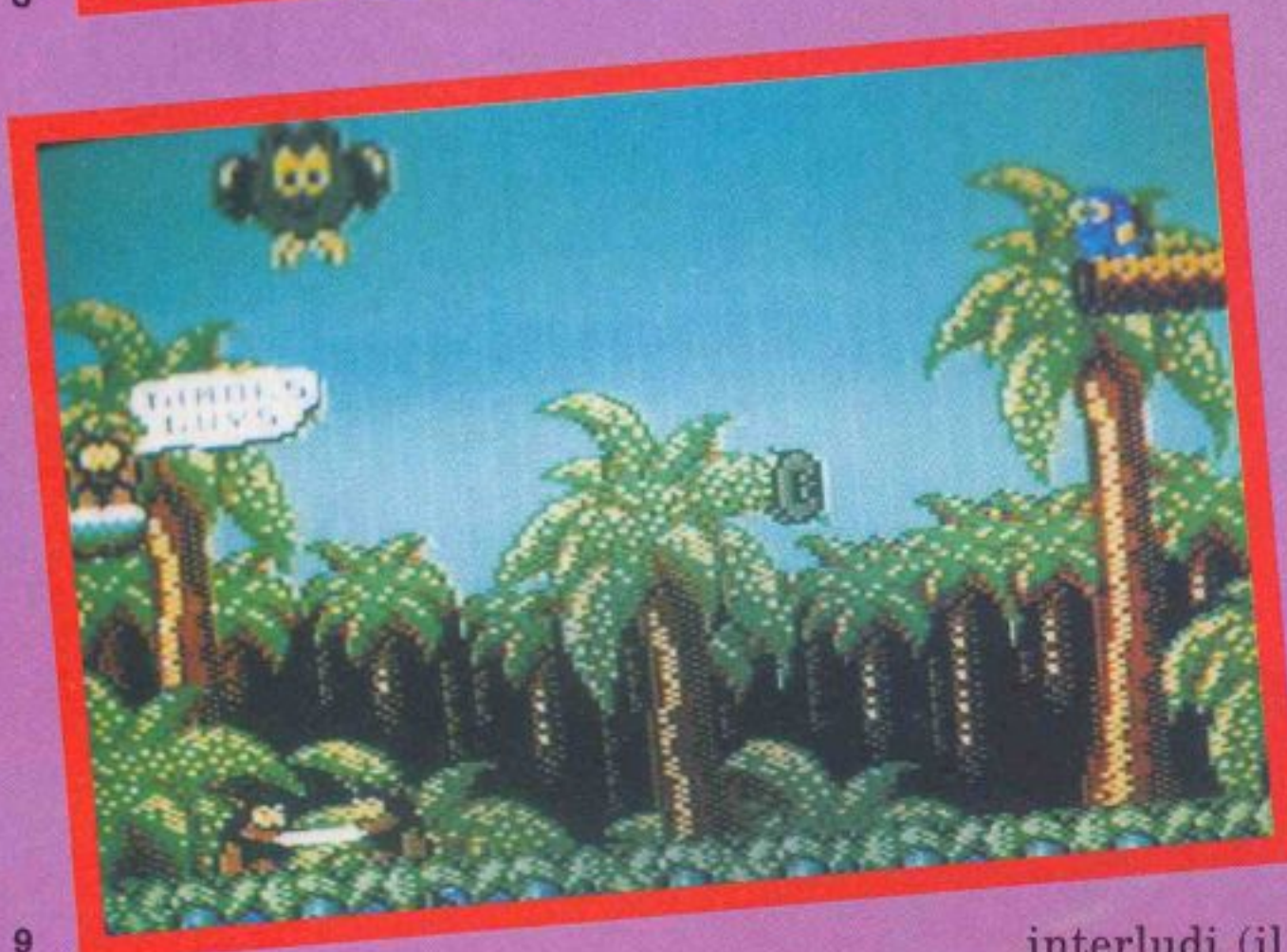
moltiplicati per tre isole (diciotto livelli in tutto). Cosa lo spinge a fare ciò? Sono i pelosetti forse il frutto di una torbida relazione antecedente al periodo eroico di Clyde? Forse è lui il frutto di una torbida relazione dei pelosetti! O forse è

6 Annega o impara a nuotare, brutto affare peloso.

7 Sembra che almeno il passeggero viaggi comodo...

6

7

8

9

un povero redattore di una dimensione parallela che deve recensire il gioco e ha un peloso caporedattore appostato appena fuori dallo schermo con un bazooka in mano. Beh, a guardare meglio, Clyde è uno dei pelosi! Comunque sia, il risultato è lo stesso: c'è da correre, saltare, sparare, risolvere puzzle nel più puro stile platform.

I sei livelli per ogni isola sono divisi in questo modo: due Torture (schermi di tortura), il primo e il terzo, due interludi (il secondo e il quarto), un livello Demons (demoni) e uno Scuba (sott'acqua). Nel primo e nel terzo livello si tratterà di riuscire a tirar fuori dai guai profondi uno degli esserini pelosi prima descritti,

A essere sincero, quello a cui è piaciuto di più il gioco in questione sono stato proprio io. Vedere dei giochi così curati sul Commodore 64 mi fa veramente impazire. Non c'è un singolo sprite o un singolo pixel che sfarfalli nell'esecuzione di tutto il gioco. E la giocabilità è grande. I torture screen sono molto difficili, ma sono anche estremamente giocabili. L'errore che fa la maggior parte della gente che li gioca è quello di sottovalutare la capacità, e soprattutto l'inventiva, dei programmatori. Guardano un masso o una palla di neve e pensano che si tratti di un semplice elemento grafico. Bah, nulla di più sbagliato! Finora tutto quello che è identificabile in uno schermo delle torture come singolo elemento, si rivela più o meno utile, ma comunque attivo. Cosa dire del gioco in generale... E' molto ben fatto e sicuramente curatissimo. La grafica utilizza una esagerazione di colori sullo schermo e il numero di tocchi di classe si spreca. Basti guardare l'effetto in parallasse della neve che cade nel secondo schermo delle torture (e in un bel po' di altri livelli, a dire il vero) o il Clyde che ti saluta riconoscente dopo averlo tratto in salvo in uno dei livelli "scuba". Decisamente degne di nota anche le musiche che accompagnano ogni sezione, anche se sono tutte riconducibili al solito filone ispirativo della Apex (non sono troppo originali, per intenderci). Concludo permettondomi di tessere un'ultima lode per questo splendido programma: lo stile grafico degli sprite mi manda al settimo cielo. Ogni qualvolta che un personaggio muore, lo fa nel modo più sanguinolento possibile. Adoro vedere la roba morbida e pelosa che sprizza sangue da tutte le parti.

10

11

8 Notate l'aria selvaggia del predatore volante.

9 Di nulla, maledetto essere.

10 Lo spauracchio di tutti i giocatori di CREATURES: i torture screen.

11 Non ho ben chiaro che razza di animale sia, ma so che mi farà del male.

12

Che gioco bizzarro! La prima volta che ho visto Giancarlo giocare a Creatures 2 non sono assolutamente riuscito a capire che diavolo ci trovasse di divertente: e non l'ho ancora capito. Passo e chiudo.

12 Ma addirittura nelle grotte vanno a perdersi questi disgraziati?

13 Secondo torture screen. Ricordatevi dei vecchi giochi tipo Track'n'Fields e non avrete problemi.

14 L'apice della simpaticissima sequenza introduttiva.

15 Torture screen numero quattro. Non è stato facile, ma abbiamo abbattuto anche lui.

16 Lo so che sembra il primo livello scuba, e in realtà lo è, ma ero convinto di aver già fotografato il secondo e così...

riuscendo a interrompere i complicati e cervellotici piani di tortura messi a punto dai cattivi. Indispensabili risulteranno la vostra abilità con il joystick e una buona dose di tempismo. Nei livelli Interlude dovrete far rimbalzare i pelosi su dei teloni (modello pompieri) per portarli da una rupe sulla destra dello schermo (da cui vengono gettati da un sadico maggiordomo peloso e compito) a una sulla sinistra

cercando di non farli germire al rapace e tenero volatile che uata nella parte alta dello schermo. Nello stage dei demoni troverete ad attendervi una intera famiglia di strane creature volanti

13

14

che faranno di tutto per cercare di uccidervi ricoprendovi di uno strato di , hem, "roba" che lasciano cadere dall'alto. Bisogna riconoscere loro, comunque, che oltre ad avere bisogno di un potente astringente, si prendono la briga di

attaccarvi separatamente; prima il più piccolo della famiglia, poi il fratellone che cercherà di vendicare l'amato parente evidentemente defunto; e infine il papà della situazione. Come ultima fatica da compiere per passare all'isola successiva e proseguire

16

nella vostra crociata pro-Clyde, vi troverete ammollo nella zona di mare che separa le varie isole con l'ingrato compito di trasportare alcuni Clyde da una parte dello stretto all'altra. Ovviamente non mancano le molteplici creature disposte a ostacolarvi nella vostra missione.

15

PRESENTAZIONE 90%

Bella scatola (neh, JH) (e che ne so io? Non l'ho neppure vista la scatola.- ndJH) e splendida introduzione.

GRAFICA 91%

Molto tonda e pelosa (c'è a chi piace).

SONORO 85%

Musica molto carina, effetti sonori soddisfacenti.

APPETIBILITA' 96%

Il primo Creatures era un gran gioco, perché questo non dovrebbe esserlo?

LONGEVITA' 98%

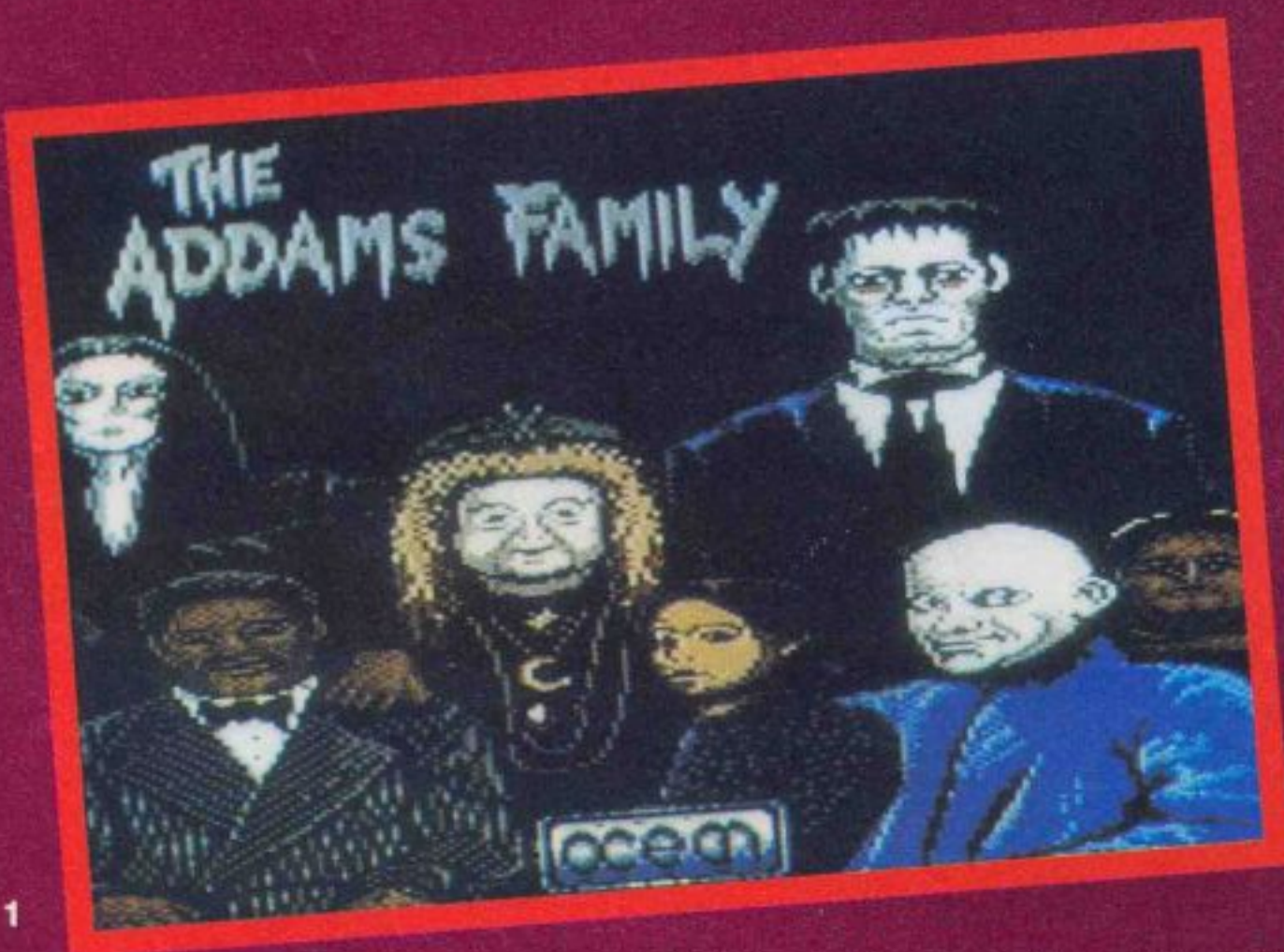
I livelli sono davvero tanti, e non li finirete certo in fretta!

GLOBALE 93%

Un seguito che è anche un gioco originale? Wow!

64 OCEAN cassetta

ADDAMS

1

Gomez Addams ha avuto davvero una bella giornata. La sua casa è stata invasa da ogni sorta di schifezze provenienti da chissà dove (anche se in effetti non si nota molto la differenza), tutti e sei i membri della sua famiglia sono stati rapiti e, cosa peggiore, vogliono essere salvati. Ma che barba! Uno non se ne può stare in pace che... e vabbè, vabbè, ho capito.

Il primo problema è fare il conto di tutti i familiari andati dispersi - se fossimo nel tie-in di Aliens, l'unica cosa da dire sarebbe "Cristo, sono dappertutto!". Allora, cominciamo: c'è la moglie Morticia, una racchiona dark incredibile (se calcoliamo Anjelica Huston altrimenti il discorso cambia); gli psicopatici Mercoledì e Pugsley, due bambini maniaci omicidi che si divertono a decapitare i loro pupazzi preferiti; la Nonna, una vecchia pazza maniaca di cucina; Lurch, il maggiordomo-mostro-di-frankenstein più allegro del mondo e Mano, proprio

1 Gruppetto di famiglia che lascia presagire..

2 Appena raccolta una vita extra, il problema diventa quello di tornare indietro.

3 Altro che le erbacce che avete nel vostro giardino.

2

3

4 I ritratti di questi due sono disseminati dappertutto.

5 Secondo me, gli Addams sono diventati tutti daltonici.

S FAMILY

4

quello che dice di essere (anche se in realtà sta zitto). L'unico che manca è Zio fester, che però ha perso la memoria - se proprio lo volete salvare dovrete comprarvi un Amiga, su C64 non c'è.
Il gioco è poco più di un banalissimo platform game a schermi fissi in stile Monty on the Run (per fare un esempio molto recente) nel quale bisogna evitare i nemici rappresentati da teschi, guerrieri, guizzi d'energia e così via che si muovono secondo pattern predefiniti (destra-sinistra, su-giù e menate varie), saltare al volo sulle piattaforme mobili e raccogliere delle

5

Avete letto le strisce vecchie di millenni su qualche quotidiano americano? Bene, ora guardatevi il telefilm! Avete visto la serie di telefilm? Bene, ora andate a vedere il film! Siete andati tutti quanti a vedere il film? Bene, ora beccatevi 'sto gioco! Suona familiare, eh? Certo, è più o meno la storia dell'evoluzione commerciale della Famiglia Addams, ma - guarda caso - somiglia a quella di un qualsiasi personaggio sfruttato troppo a lungo. Ebbene, The Addams Family non solo esiste solamente in quanto facente parte di un businness, ma è pure una grandissima delusione. La programmazione è a livelli di giochi budget scadenti, la grafica sembra importata direttamente da una cassa (guasta) dell'Esselunga e il sonoro è costituito da una buona colonna sonora iniziale, l'effetto sonoro del salto e UN effetto sonoro per il movimento degli avversari (una specie si SHHS più o meno allungato, accorciato e ritmato). Non ha senso! Non dico che tutti i giochi per C64 debbano essere della qualità di Creatures 2, ma che almeno siano umanamente accettabili! E non vogliamo parlare dell'immensa giocabilità e dello schema di gioco tremendamente innovativo? E non ne vogliamo parlare? Esatto, NON ne vogliamo parlare, perché non sono tali. E quindi (tutti in coro): chi ha orecchie per intendere, intenda. Gli altri, in roulotte. (Piccola noticina essenziale: lo scorso numero è stata pubblicata una faccina con scritto MA - in realtà c'era scritto AM, ma è stato specchiato. QUESTA è la mia - mille grazie Elo, è davvero fantastica - le altre sono tutte imitazioni...)

Beh, non è che Addams Family sia così brutto - probabilmente è anche peggio. Dopotutto, però, se cambiamo la grafica, il sonoro, il tipo di gioco e se stacchiamo la spina del C64 prima di caricarlo potremmo anche divertirci a giocarci. Parlando seriamente, Addams Family è quanto di più basso sia mai uscito ultimamente da una casa nota come la Ocean: la grafica è colorata in modo assurdo, le animazioni sono quasi nulle e il livello di dettaglio è discretamente basso. Il sonoro è altrettanto ragguardevole: una serie di fruscii stile "ommadonna, ho rotto il monitor" accompagna il deambulare degli avversari in maniera quasi sadica, e l'unica cosa che davvero si salva è la colonna sonora iniziale (il tipico tema degli Addams). Lo schema di gioco è il più labile possibile, non c'è da fare quasi niente e lo si potrebbe descrivere sul retro di un francobollo (incluse le didascalie per le foto).

Insomma, una occasione mancata.

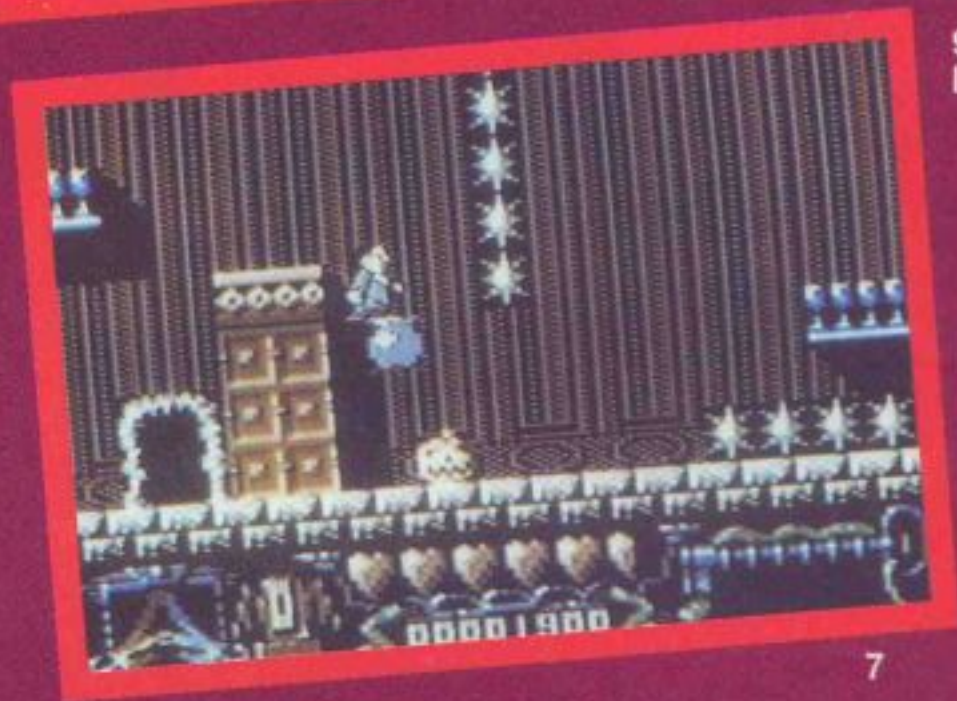
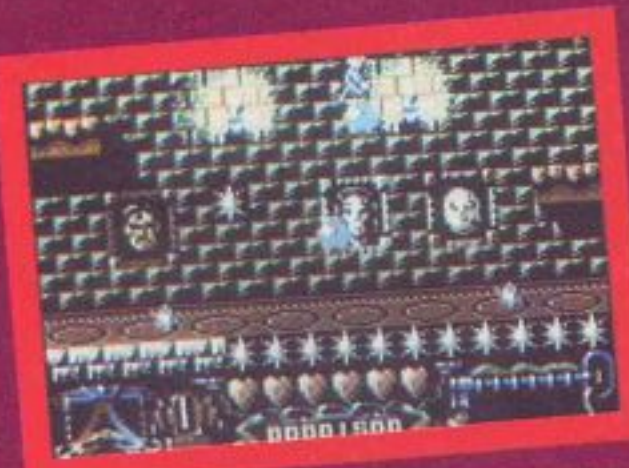
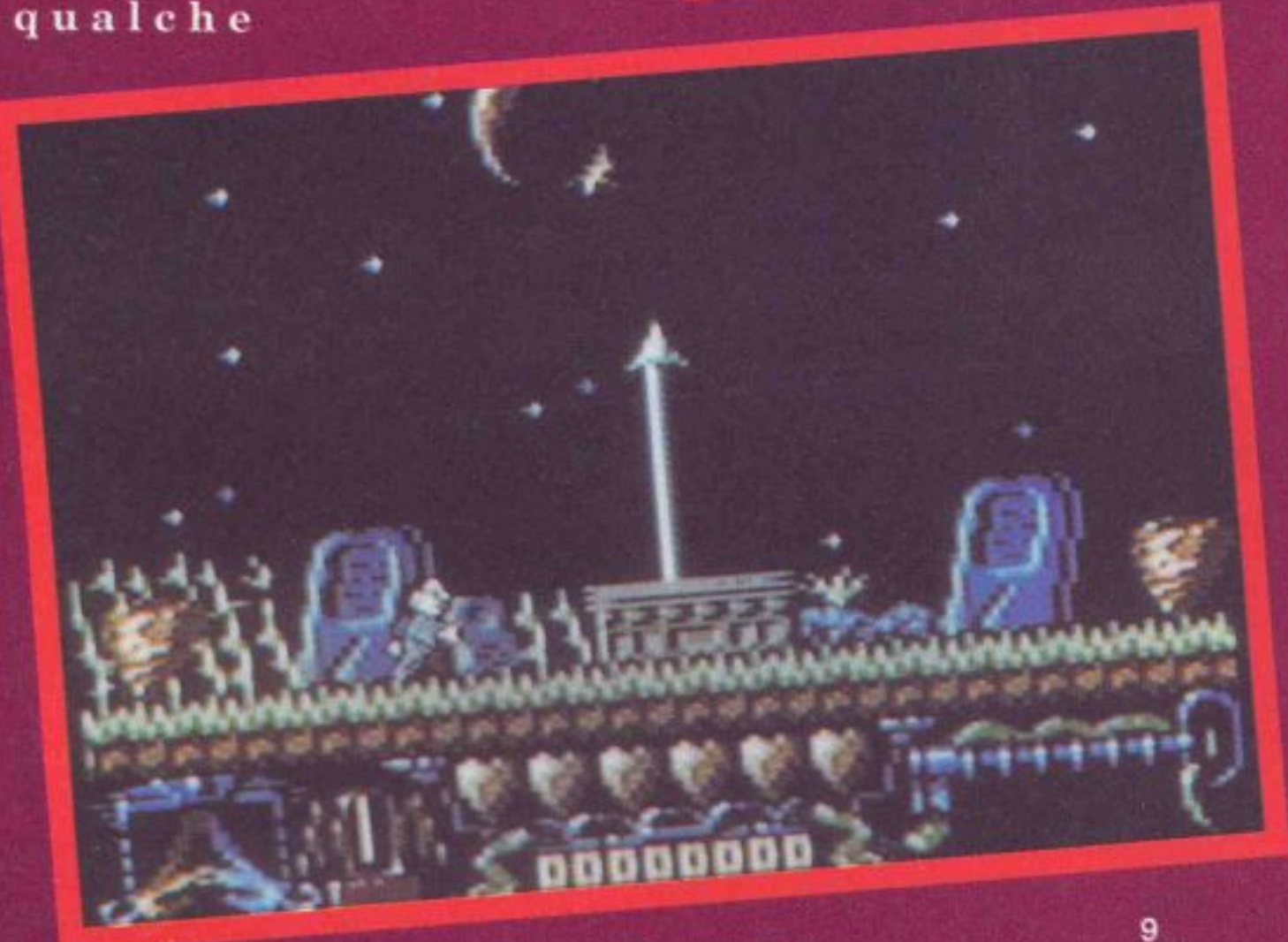
6

7

6 Che bello scarrozzarsi in cima a un vaso.

7 Morte nel maniero degli Addams.

8 Il ritratto dello Zio Fester non riesulta essere un granché bello.

9 Occhio alle lance.

chiavi colorate per aprire le porte corrispondenti. L'unico deterrente per superare i vari avversari è saltargli in testa alla Mario - anche se non funziona sempre - che tra le altre cose permette anche di arrivare in posti altrimenti inaccessibili. L'unica variazione sul tema è rappresentata dai familiari che, una volta ritrovati, sottoporranno Gomez a qualche prova disumana per verificare la buona fede di quest'ultimo (ma che amorevoli - che vadano all'inferno).

8

9

PRESENTAZIONE 50%

Opzioni: zero. Schermata di presentazione: nessuna. Beh, la scatola è robusta...

GRAFICA 62%

Lo sprite principale appena decente stona orribilmente con i fondali psichedelici e gli avversari psicolabili (m'è venuta...).

SONORO 68%

Il "sessantotto" è un voto di grazia per la musichetta: se dovessimo contare gli effetti sonori...

APPETIBILITA' 69%

La prima volta che gli si dà un occhiata si rimane stupiti...

LONGEVITA' 54%

...Purtroppo però non in senso positivo. Se proprio insistete, un paio di partite le potete anche fare.

GLOBALE 58%

Correte fuori di casa e andate a comprare... qualcosa d'altro.

CONTINUA A CORRERE E NON LAMENTARTI

Del resto ti avevo detto di comprare almeno una bici

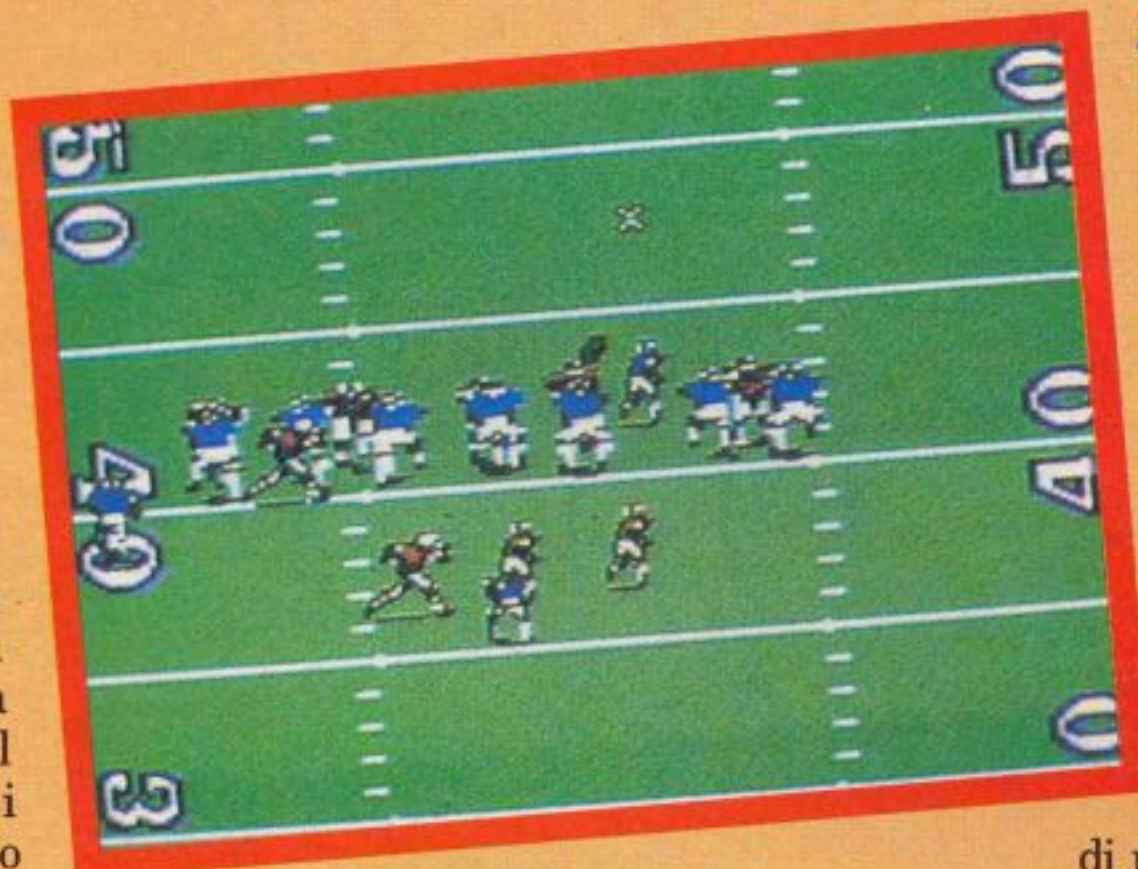
Chi di voi ha seguito questa singolare rubrica nel corso della sua breve vita, ricorderà che il mese scorso il "carissimo" Luca mi ha consegnato l'articolo sui giochi sportivi con circa tre giorni di ritardo sul termine ultimo impostomi per la consegna del materiale al grafico. Come se ciò non fosse stato più che sufficiente a rendere le cose intricate, il sempre "carissimo" Luca ha ben pensato di fornirmi un articolo lungo due volte il necessario! Ecco quindi che si spiega il perché di questo articolo "spezzettato" (come il nostro "carissimo" Luca). Speriamo solo che il convalescente non stia preparando altri colpi di testa in questo mese di inattività giornalistica...

P.S.: In bocca al Lupo a tutti i maturandi.

P.P.S.: Ricordo a tutti che il titolo dell'articolo relativo ai giochi di calcio era: "C'è chi corre dietro alla palla..." - nota indispensabile per comprendere il titolo del paragrafetto successivo.

... CHI LA PRENDE A RACCHETTATE...

Il Tennis è sicuramente lo sport più presente sui computer dopo il calcio e conseguentemente ho

nella maggior parte di questi giochi) e con la possibilità di affrontare un amico come avversario (ricordo ancora i mitici duelli tra me e mio fratello). Altrettanto buono e ben più moderno sia graficamente che tecnicamente è Pro Tennis Tour che, sempre con visuale di spalle, presenta una serie di opzioni di allenamento così vasta da consentire al giocatore di impratichirsi parecchio col sistema di gioco (un po' complicato) e di prendere per bene le misure del campo. Molto più semplicistici sono invece Passing Shot e Tie Break, entrambi con visuale aerea, che si basano principalmente su una bella grafica ed un numero alquanto limitato di tiri ottenibili con una serie di movimenti del joystick e pressioni del tasto. Anche nel Tennis è stata sfruttata (piuttosto male) la possibilità di utilizzare la resa grafica a tre dimensioni con appunto il 3D Tennis, in cui più che altro sembra di controllare delle racchette fantasma che svolazzano vicino a degli agglomerati di linee spezzate. Programmatori, provate e ritentate, poiché sono certo che prima o poi riuscirete a creare l'Emlyn Hughes del Tennis fondendo semplicità e giocabilità in uno.

... E CHI GLI FA LE COSE PIU' STRANE!

Sì, sui nostri computer possiamo porre le nostre beneamate palle (nessun doppiosenso, vi prego!) pressoché in ogni possibile situazione: c'è chi le prende a mazzate, chi le lancia dentro i canestri e chi se la mette sotto braccio sperando di non essere acciuffato dagli avversari. Partendo dal glorioso Leaderboard (uno dei primi e migliori simulatori di Golf) ed attraverso la sua sterminata progenie di parenti più o meno stretti che ci proponevano ogni volta nuovi e più ardui percorsi, abbiamo finalmente appreso la differenza tra una mazza di legno ed una di ferro, tra un Par positivo ed uno negativo, tra un taglio alto ed uno basso e, incredibile a dirsi, tra un'albero e una bandierina (WOW!); per quanto possa sembrare stupido, molti di questi giochi mi hanno insegnato regole e concetti che ancor oggi mi ritorna utile conoscere (senza contare le ore di divertimento così ottenute), e credo che se non ci avessi giocato sul computer molto difficilmente mi sarei saputo districare tra le complicate regole del Football Americano o del Baseball come ora invece faccio

(Hum, ma sarà un effetto tardivo della pubertà , o si è semplicemente rimbecillito?-ndJH). Ogni sport ha avuto il suo cavallo di battaglia che mi ha affascinato per giorni e giorni, come One on One e Two on Two per il Basket, la serie Street Sports Football e Baseball (a mio avviso una delle migliori mai apparsa), TV Sport Football della Cinemaware (un'opera d'arte), i vari Ping Pong, 180 (simulatore di freccette), Hat Trick per quanto riguarda l'Hokey, 3D Pool per allenarmi a biliardo, 10th Frame per il Bowling e, perché no, il vecchissimo Roller Ball, uno dei più divertenti sport inesistenti a cui abbia mai giocato (?!?); il bello dei giochi per computer credo sia proprio questo: dietro una maschera superficiale di inutilità e di perdita di tempo si nasconde un vero e proprio mondo da scoprire che, se ne sai dischiudere le porte, si può rivelare parecchio utile nella realtà in cui vivi.

Luca Reynaud

DIE HARD II -

1

9 Giugno ore 2.00 a.m. - Era una calda notte d'estate (beh, quasi...), le notti d'estate erano sempre calde, ed ero ancora in redazione a finire quelle stramaledettissime recensioni che dovevo aver già fatto per la scorsa settimana (quadro perfetto di come sia affidabile Shin. -ndJH). Driin Driin:"cavolo il telefono! E chi può mai essere alle due di notte?... Pronto! Sì, ciao Jey, dimmi... ah! E... devo andare per forza io a prendere tua cugina all'aereoporto? A quest'ora della notte? No, ma siamo pazzi? Dai non puoi farmi questo... come? Lavora come modella negli States? Sì, va bene... fidati, vado a prelevarla e torno qui in redazione! Si chiama? Sauvage? E che diavolo di nome è? Ah, è francese e significa selvaggia... va be'! Quando arriva l'aereo? Fra venti minuti? Oh! Non ti preoccupare, volo! Bye".

Ore 2.04 a.m. - Stavo rovistando per la redazione alla ricerca delle chiavi della macchina che continuavano a sfuggire mentre i secondi scorrevano inesorabili: "Ma dove cavolo le ho messe, spero solo che né il buco nero redazionale, né il Megadlive (limane semple una console giapponese) gigante se le siano pappate avidamente, altrimenti Jey mi depila tutte le gambe con una pinzetta... ah! Eccole, ma chi diavolo le ha messe dentro il cassetto delle console portatili? Boh! Meglio muoversi!".

2

3

Ore 2.09 a.m. - L'aereo arrivava da lì a poco più di dieci minuti e la mia Mithos doveva dare il meglio di sé, se volevo sperare di arrivare in tempo all'appuntamento. Per di più non sapevo neanche com'era fatta questa cugina di Jey e, se era brutta come lui? Naaa! Non poteva esserlo se faceva veramente la modella. Appunto, sarà stato poi vero? E perché non era andato lui a prenderla? Quanti anni aveva? Era bionda? Bruna?

1 E il passante va tranquillament e a spasso con la sua brava valigetta nel bel mezzo di una sparatoria.

2 Non vi ricorda un qualche film di fantascienza?

3 Fermo così... sorridi... BLAM!

4 Provate a sforacchiare una finestra e vi renderete conto di cosa voglia dire essere previdenti.

5 Una cassetta del pronto soccorso! Peccato che non vi serva.

DIE HARDER

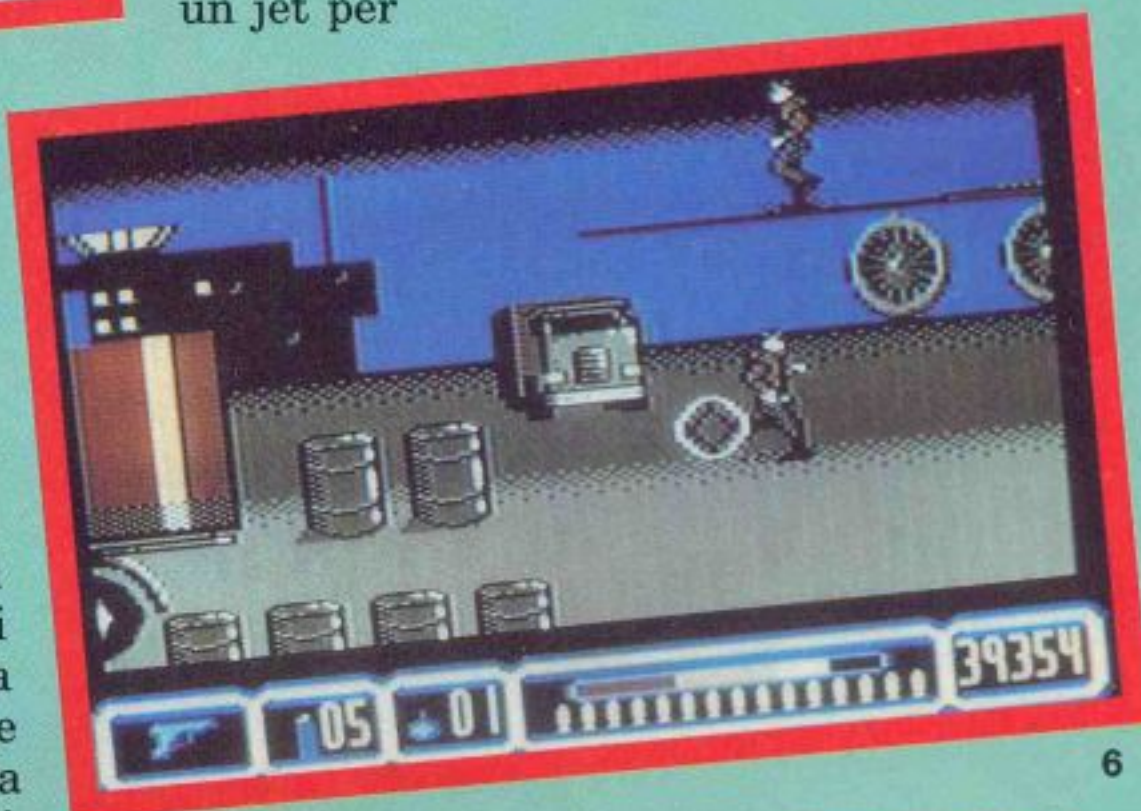
4

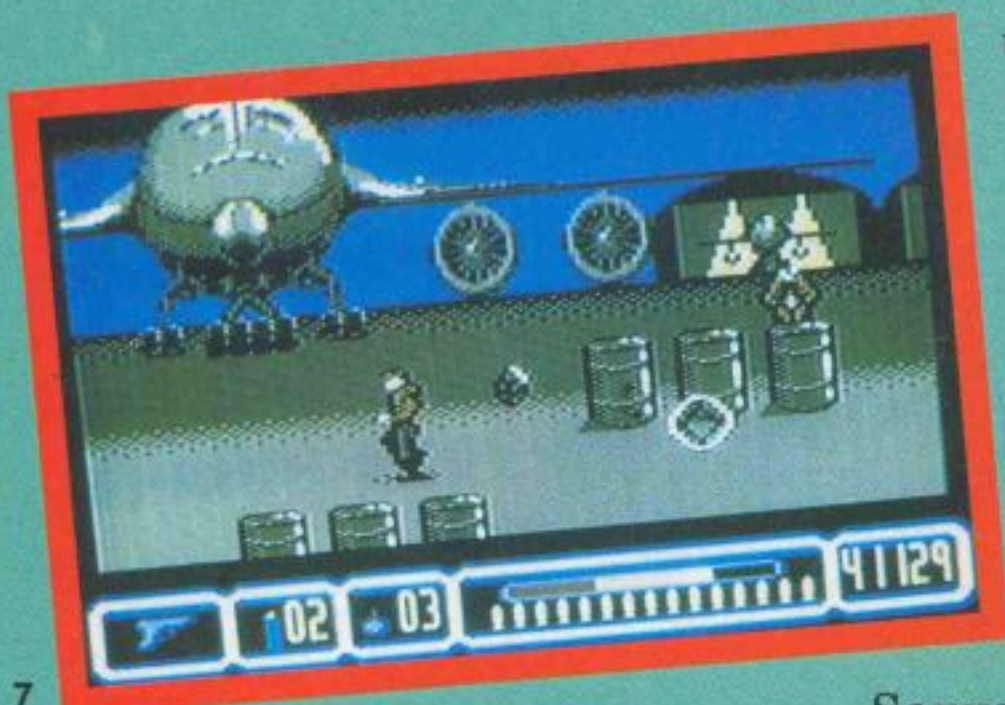
Ore 2.46 a.m. - Mi ero già presentato alla biondona, quando sentii degli spari. Ci girammo e assistemmo a una scena che sembrava tratta direttamente da un film di Charles Bronson. Uno che sembrava essere il capo, cominciò a gridare: "Non vi vogliamo fare del male, se nessuno opporrà resistenza non vi uccideremo! Vogliamo solo fare atterrare il nostro generale e 'prendere in prestito' un jet per

Alta? Bassa? Quella serie di domande mi stavano facendo impazzire e per poco non mi andai a impalare contro un lampione!

Ore 2.28 a.m. - Arrivai all'aereoporto con quasi dieci minuti di ritardo, l'aereo era già atterrato e i passeggeri stavano arrivando in quel momento. L'aereoporto era praticamente deserto, c'erano solo barboni che dormivano e qualche impiegato che andava avanti a litri di caffè. "Oh cavolo, quell'aereo è solamente pieno di modelle, e adesso come faccio a trovarla?" mi domandai. Ad un certo punto vidi qualcosa di strano, un gruppo di circaduecento israeliani entrarono contemporaneamente nell'aereoporto,la faccendanonmi convinceva. Mi avvicinai ad una ragazza e le chiesi se mi sapeva dire chi era Sauvage. Lei gentilmente fece cenno col dito e me la indicò! A momenti svenni, la più bella ragazza che avessi mai visto in vita mia era lacugina del mio caporedattore! Argh!

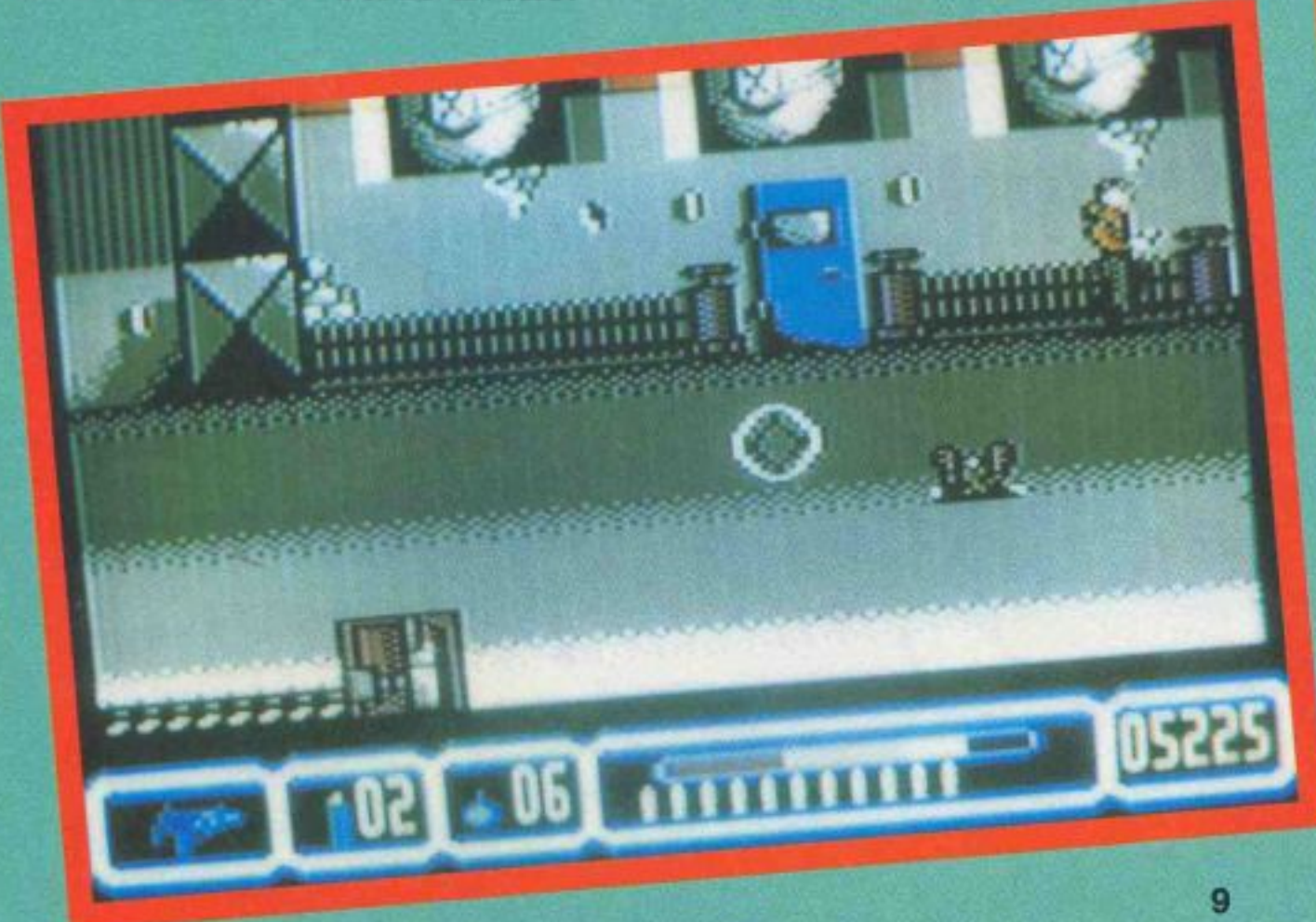
6

6 Riuscirà il terrorista equilibrista a giungere alla fine dell'ala senza spiattellarsi al suolo?

DHII invece è un gioco in stile Operation Wolf e Cabal, tanto per intenderci, e fa piacere giocarci perché è pieno di movimento e blastaggio. I livelli sono solo cinque, e sono nello stesso ordine di come ve li ho raccontati nella recensione (anche se ho modificato un po' la storia). E' ben strutturato ed è sicuramente adatto ai fanatici dei due titoli sopra menzionati, per gli altri non so cosa dire: provatelo!

5

7

CIA non potevo rimanere impassibile, tirai fuori la mia Skorpio (Storpio, NdJuda) laser a tripla canna e ne feci secchi sei. Mi portai la ragazza dietro e mi addentrai nel primo livello verso i macchinari del trasporto bagagli. Cominciò una vera e propria battaglia, le modelle erano al riparo, tentai di convincere Sauvage a raggiungere le sue colleghe, ma non ne volle sapere, voleva restare con me! Slurp! Ehm... meglio non distrarsi....rat-ta-ta-ta!

Ore 3.25 a.m. - Grazie ad una serie di bonus (mitragliatrici, set del pronto soccorso, granate e proiettili vari) riuscii a farne secchi una trentina, poi un'esplosione! Veniva dalla torre delle radio-comunicazioni (secondo livello), alcuni di loro si erano insediati lì. Anche dentro la torre cominciò l'inferno, spuntavano dappertutto e riuscire a sopravvivere non era impresa semplice...

Ore 4.02 a.m. - Terzo livello: un aereo era atterrato e tutti i terroristi rimasti si portarono alla pista di decollo (ma cos'era, un assalto a un aereoporto o l'assalto della bastiglia? - ndJH). Ero distrutto, Sauvage stava per impazzire a causa del frastuono, io mi preoccupai di far saltare l'aereo e un'altra cinquantina di malviventi vari, ma il Generale l'aveva fatta franca.

Ore 4.58 a.m. - Quarto livello: non capivo se era un'allucinazione o che cosa, stava di fatto che vidi il generale e gli scagnozzi rimasti scappare verso un Jet con delle snow-bike (il 9 Giugno?!?). Molti di loro non videro mai l'alba, ma il Generale raggiunse il Jet!!!

Ore 5.59 a.m. - Quinto ed ultimo livello: il maledetto stava per partire, di terroristi ne erano rimasti pochi: "Devo riuscire a fermarli!" esclamai. Lasciai Sauvage al sicuro(?) dietro a dei bidoni di combustibile e mi kamikazai sull'ala del Jet, feci perno sulle ultime forze rimastemi in corpo e scaricai cento ricaricatori, tredici granate e una bomba all'idrogeno sul Jet... Prima la luce, poi il buio e il silenzio. Rimasi steso a terra per circa dieci minuti, non ero svenuto, ma non avevo la forza di alzarmi (diciamo che ti saresti sentito più a tuo agio seduto su di un water.-ndJH). Sentii le sirene della polizia sempre più forti, un raggio di sole mi investì in pieno la faccia, Sauvage mi si avvicinò con un'espressione di sconforto, probabilmente pensava fossi morto. Mi alzai, quando mi toccò la faccia.

7 Occhio al boeing, non vorrei che stesse per partire.

8 Vigliacchi, due contro uno. Beccatevi una bella smart-bomb!

9 Un'altra tacca sul calcio della mia pistola... dovrei smetterla, però, è già da un pezzo che sono rimasto solo con la canna e con il grilletto.

8

PRESENTAZIONE 68%
Angosciosi i caricamenti, bellini le immagini statiche di inizio livello.

GRAFICA 85%
Ben definita e colorata, rispetto allo standard degli ultimi tempi.

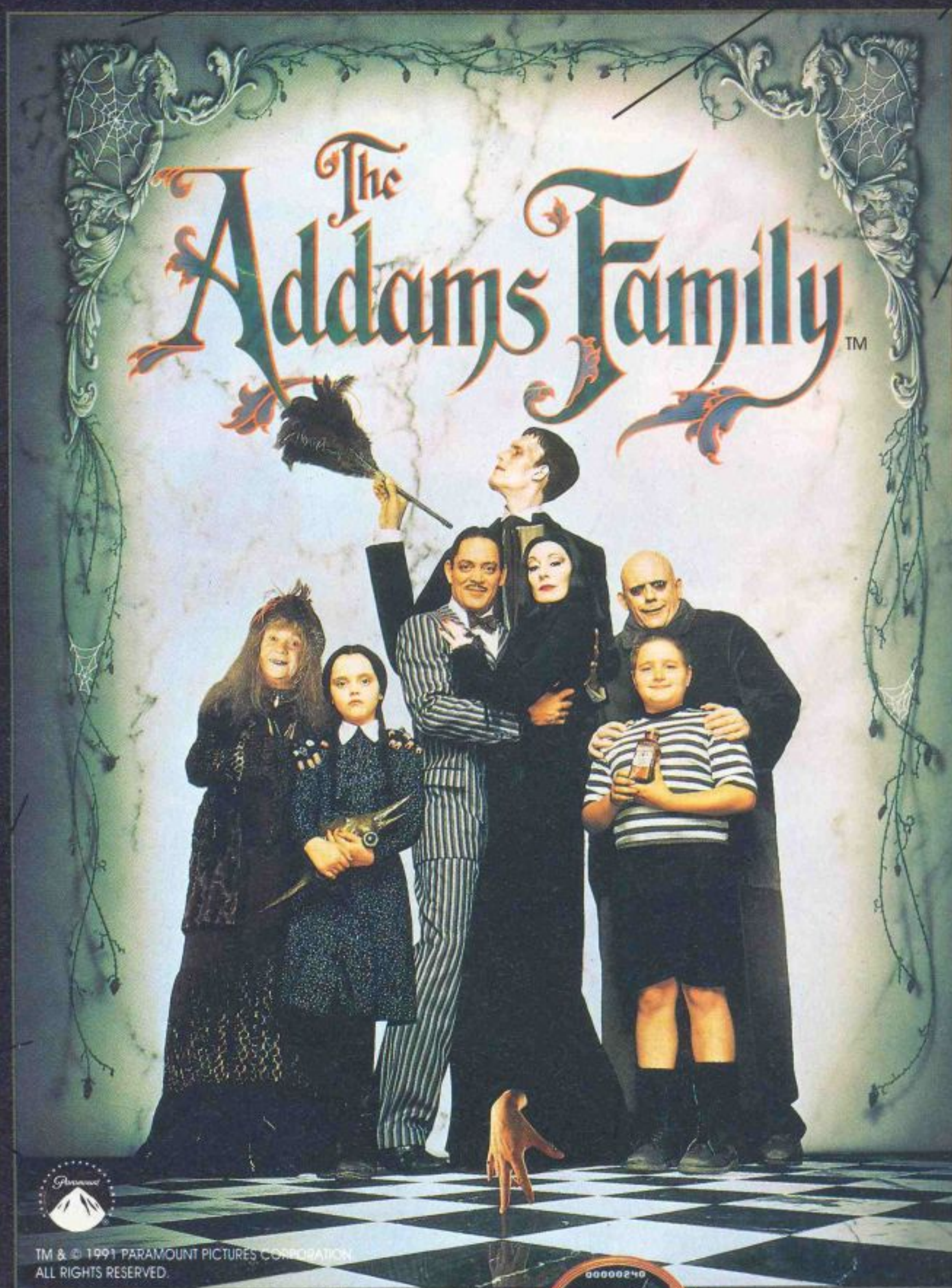
SONORO 73%
Discreti gli effetti e buona la colonna sonora, che tuttavia è uguale per tutti e cinque i livelli.

APPETIBILITA' 78%
Per chi non diprezza il genere, DHII è subito sconvolgente.

LONGEVITA' 83%
Cinque livelli sono pochini, tuttavia ci si rigioca volentieri.

GLOBALE 79%
DHII è valido per i fanatici di Operation Wolf & Co, per gli altri non risulterà granché.

9

The Addams Family™

LEADER
DISTRIBUZIONE

Un delirio di Paolo Besser e Davide Corrado al quale hanno partecipato Gianni Martinoli, Davide Stella, Andrea Lanza e tanti altri che non ci sovvengono.

Tg BB

Benvenuti al primo appuntamento con il TG di BovaByte, in cui segnaleremo notizie in pillole per aggiornarvi su ciò che accade in tutto il mondo sconosciuto (a cura di GNR)

ATROCE IN UN LICEO
Una ragazza è stata mangiata da un'insegnante durante un'interrogazione. Pare che la professoressa, incoraggiandola a uscire, le abbia detto: "Dai, non ho mai mangiato nessuno".

MUSICASSETTE PER SORDI
La singolare iniziativa è stata presa dalla ditta "Innovassion" di Torino. Le cassette, invece di emettere suoni, producono scariche elettriche di intensità direttamente proporzionale a quella dei suoni. Per ovvi motivi, non saranno commercializzate le cassette Hard Rock.

INNOVAZIONE NELLA CULINARIA
Il piatto per mangiare gli spaghetti. L'ingegno è formato da due canaletti laterali nel piatto e da un tubicino di scolo: gli spaghetti scivolano nei canaletti e vengono succhiati dal tubicino.

MAI PIU' BLOCCATI IN ASCENSORE
la ditta "Innovassion" ha infatti creato una rivoluzionaria bici con ruote quadrate per salire più comodamente le scale. Si prevede un grande successo, specialmente laddove l'installazione degli ascensori si fa problematica.

INTERESSANTE STATISTICA
Secondo una recente indagine, il 98,5% delle persone che durante la giornata dicono dalle 59 alle 81 volte "dunque" , è stitica.

CULTURA
Le edizioni "Disgraziato & Patetico" sono liete di presentare il loro nuovo saggio "Noro, Voro, et Loi", che vi farà compiere un incredibile viaggio nel mondo del subnormale, per sole 28000 lire (prezzo per minorati: Lit 56000)

Spaparanzandosi al

(La rivist

SPORT AL DI LA' DELLO SPAZIO E DEL TEMPO

(a cura dell'esimio professor Maranzanoli Acceche John)

Amati lettori, benvenuti all'angolo demen-sportivo dove ogni mese io, il prof. Acceche vi presenterò sport poco conosciuti, ma inesorabilmente destinati ad un radioso successo, in futuro, anche in Italia. In questo numero punteremo la nostra attenzione su uno sport nato nel Congo Belga, dalla fantasia della tribù delle Ascelle Spezzate, ma che in breve tempo ha ricevuto larghi consensi in tutto il mondo (...o quasi). Si tratta del Calciolippa. Per meglio entrare nella mentalità (se di mentalità si può parlare) di questo sport, passiamo subito alla descrizione delle regole e degli attrezzi del mestiere (attrezzi? Bhé..). Dal calcio tale sport ha preso solo il pallone (preventivamente scorticato) (Dr Livingstone, i presume? NdP), dalla Lippa ha preso invece il bastone, che deve essere del diametro di cm 10 e particolarmente duro & nodoso. Lo scopo del gioco è duplice: 1) colpire la palla. 2) colpire le gambe degli avversari. La scala dei punteggi è così definita:

1) Palla+caviglia rotta: 10 punti

2) Palla+rotula rotta: 15 punti

3) Palla+perone e tibia rotti: 15 punti

4) Decesso dell'avversario per dolore: 100 punti.

Il divertimento è assicurato, provare per credere!!
NB: non farebbe male un'ambulanza a bordo campo.

Sole con BOVABYTE

a che ti sta appiccicata come la colla anche in vacanza)

SKUOLA GUIDA

Per voi disgraziati che non conoscete le regole del codice stradale, ecco a voi un insostituibile vademecum sul significato profondo dei segnali stradali.

1) Lavori forzati: scuola nelle vicinanze

2) Fermatevi ad ammirare il paesaggio

3) Vietato gettarsi sotto il treno

4) Attenzione: cori alpini su strada di montagna

5) Divieto d'accesso a chi non sa suonare la tromba

6) Biforcazione: metà di voi dovrà andare a sinistra, l'altra metà a destra

7) Attenzione: piromani nella zona

8) Transito vietato ai mendicanti con organetto e cagnolino

9) Transito consentito per soli trenta minuti

10) Possibilità di ascolto, completamente gratuito, delle ultime novità discografiche

11) Divieto di sosta a chi è spettinato

12) I primi arrivati parcheggino a sinistra, i secondi a destra. Tutti gli altri s'arrangino

13) Strada riservata ai rally (oppure: attenzione ai rallysti)

14) Divieto al conducente di sporgere il braccio dal finestrino

15) Zona pedonale a pagamento

16) Eseguire un testacoda ruotando nel senso indicato dalla freccia

17) Attenzione alle zebre che attraversano la strada

18) Probabile rivenditore del famoso formaggio "Camoscio d'oro"

19) Attenzione: caduta animali

20) Area riservata alle crocifissioni

21) Località turistica: ragazze in topless distese sulla spiaggia

22) Accesso vietato a chi non ha le chiavi del cancello

23) Indiani nella zona: pericolo di scalpo

24) Ammonizione: se ne vedete due di seguito, uscite immediatamente di strada

LE INCREDIBILI PREVIEW DI BOVABYTE:

REAL SUMMER GAMES

Vi siete stufati del solito giochino multievento e ne volete uno davvero con le palle? Allora a tennis!! Ah ah ah! Ok, ok, adesso vado a nascondermi. In ogni caso, non mi eclisserò prima di avervi presentato il nuovissimo gioco multievento della Epyx, tornata ai suoi massimi livelli dopo un periodo di preoccupante stasi. Il gioco che vi previewiamo stavolta, infatti, è una simulazione di giochi estivi molto più attinente alla realtà di ogni altra precedente release. Si inizia con il famoso "FS TRAVEL", in cui l'incauto giocatore dovrà raggiungere via treno la località turistica scelta all'inizio del gioco. Lungo il viaggio dovrà lottare per guadagnare un posto negli affollatissimi vagoni della linea Milano-Ventimiglia (sempre drammaticamente intasati, e io ne so qualcosa NdP), picchiare gli altri viaggiatori per poter mettere da qualche parte le valigie, ed eventualmente gettare dal finestrino l'immancabile bambinetto rompiscatole che continuava a piangere. Segue, una volta arrivati, la famosissima gara del TROV A POST, in cui il giocatore dovrà trovare un posto a sedere in una spiaggia libera od organizzata. Nel primo caso dovrà fare attenzione alle zecche, alle siringhe, e ad ogni altro tipo di scoria lasciata dagli immancabili turisti incivili. Qualora il nostro preferisca avventurarsi in una spiaggia organizzata, dovrà (smanettando col joystick) resistere agli infarti provocati dai listini-prezzi della medesima. L'evento successivo è "ORGH! CHE GONZ!" in cui il nostro dovrà puntare il proprio obiettivo sulle bellezze (in topless o meno) offerte dalla spiaggia, ed eventualmente cercare di cuccarne una. In tal caso, dovrà fare estrema attenzione al possibile mazzulatore (termine con cui si indica il ragazzo a quattro ante delle ragazze più appariscenti) o all'immancabile bagnino vendicatore. Se riuscite a farla uscire con voi il gioco è fatto. E la sera, dopo aver cenato, giunge il turno dell'evento più atteso: GO TO THE DISCO, in cui il giocatore e la ragazza che avrà cuccato (altrimenti col cavolo che passava l'evento precedente) dovrà avventurarsi in una tipica discoteca da località turistica, ballando su una specie di francobollo (che dovrebbe essere la pista) e facendo attenzione che gli immancabili tamarri non gli soffino la ragazza suddetta. La premiazione avverrà di notte, in spiaggia, e mentre starete romanticamente guardando la luna abbracciati con la vostra conquista... arriveranno i vigilantes e vi sbatteranno dentro per atti osceni!!

Spaparanzandosi al Sole con BOVABYTE

(La rivista che ti sta appiccicata come la colla anche in vacanza)

WINTER SUPI

1

Le olimpiadi invernali sono finite ormai da più di quattro mesi, per gli italiani è stata una grande festa (solo a metà per la sfortunatissima Deborah Compagnoni, NdSH) e a noi sono rimasti solo dei bei ricordi. Tuttavia una casa di software spunta proprio nel periodo estivo con un gioco destinato a farci ricordare a lungo le imprese del mitico Alberto e tutto quell'evento sportivo che ha visto l'odiens (questa la lascio perché è veramente il minimo storico toccato da Shin. Chissà cosa pensa che voglia dire il termine "audience"? -ndJH) delle reti Rai salire alle stelle: è la Flair che si presenta finalmente anche con la versione C64 di... ta ta ta! (squillo di trombe e rullo di tamburi) Winter Supersports '92.

Dunque, siccome non mi viene in mente nessuna barzelletta da raccontarvi parto subito con la descrizione tecnica del gioco.

All'inizio avete la possibilità di scegliere tra due modalità di gioco: Competition e Challenge. La prima permette, fino a un massimo di sei giocatori, di prendere parte alle otto discipline proposte in questo gioco multievento, mentre la seconda vi vede sfidare il computer in tutte le gare per stabilire chi è il migliore, se voi o lui.

Per quanto riguarda l'opzione Competition va inoltre aggiunto che è possibile scegliere se gareggiare contro il computer, per fare così della pratica, o se sfidare i propri amici in gare uno contro uno. Naturalmente facendo questa opzione anche da pratica è possibile rigareggiare nella stessa disciplina infinite volte (secondo me ha bevuto

1 Chiaro e conciso, questo schermo dei titoli.

2 Ma la mamma non vi ha detto che è segno di maleducazione voltare le spalle al pubblico?

3 E giù a 71 miglia orarie verso al vittoria.

2

3

ERSPORTS '92

4

qualche bicchierino di troppo prima di fare questa recensione.-ndJH).

Tra le otto proposte ce ne sono alcune classiche e altre innovative o meno famose, ma procediamo con ordine.

La prima disciplina è la Discesa Libera, sicuramente la più emozionante e pericolosa assieme al Luge. Lo scopo, naturalmente, è quello di guidare il proprio sciatore giù per la discesa, scegliendo il percorso più breve e facendo attenzione a non commettere errori, poiché per ognuno di questi al tempo ottenuto verranno aggiunti alcuni secondi di penalità. E', come già detto, una disciplina pericolosa, molti sciatori infatti hanno concluso la loro carriera proprio a causa di un incidente in questo sport, forse è meglio non rivangare nel passato, ma Alberto Tomba non gareggia più né in Discesa né in Gigante proprio a causa di un incidente sulle piste veloci.

La seconda specialità è il "Bale Jumping", una variante del pattinaggio di velocità. Questo sport consiste nel percorrere una pista ovale il più velocemente possibile, facendo attenzione però ad alcune balle di fieno situate lungo il percorso. Lo scopo è ovviamente quello di sconfiggere il proprio avversario arrivando primi e per fare ciò è necessario avere grandi riflessi e una buona coordinazione (mi riferisco naturalmente alla versione su computer, per vincere una vera gara di Bale Jumping non sono sufficienti queste due doti, ma bisogna avere anche una grande condizione atletica e nervi d'acciaio).

6

La terza disciplina è lo Slalom Gigante. Questo sport ha luogo quasi sempre sullo stesso percorso usato per la Discesa Libera, solo che è lievemente più tecnico del secondo, essendo infatti il percorso stesso più breve e avendo le porte situate in modo differente. I concorrenti devono naturalmente cercare sempre il percorso più breve e dimostrare grandi doti di scivolatore (la sindrome si aggrava.-ndJH), il minimo errore nel bilanciare il proprio corpo può essere fatale (alias se perdi l'equilibrio ti rompi l'osso del collo).

La quarta specialità è il Bob. Oggigiorno sia i bob che le piste sono

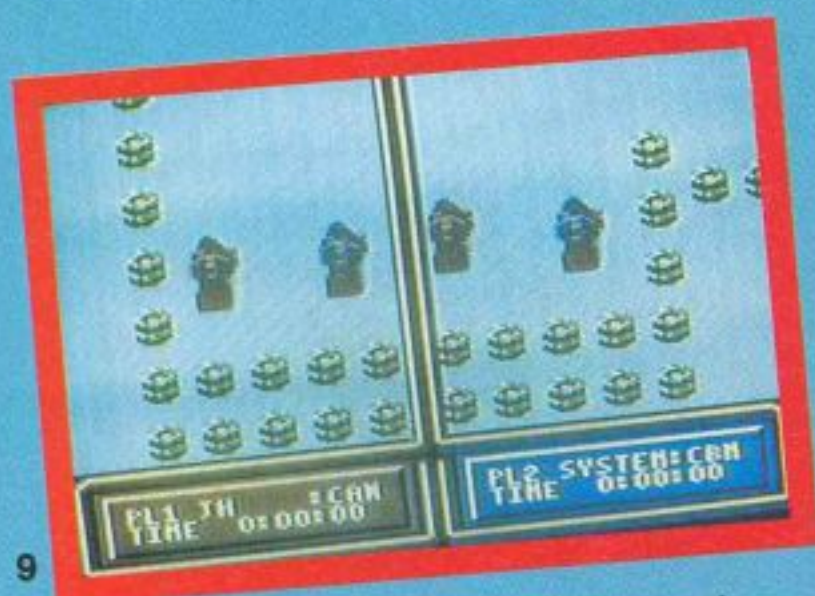
5

4 Nuova disciplina: Bob a trentadue denti.

5 E se con la scusa dei giochi invernali ci facessimo una bella crociera?

6 Tutta la gamma di sport disponibili.

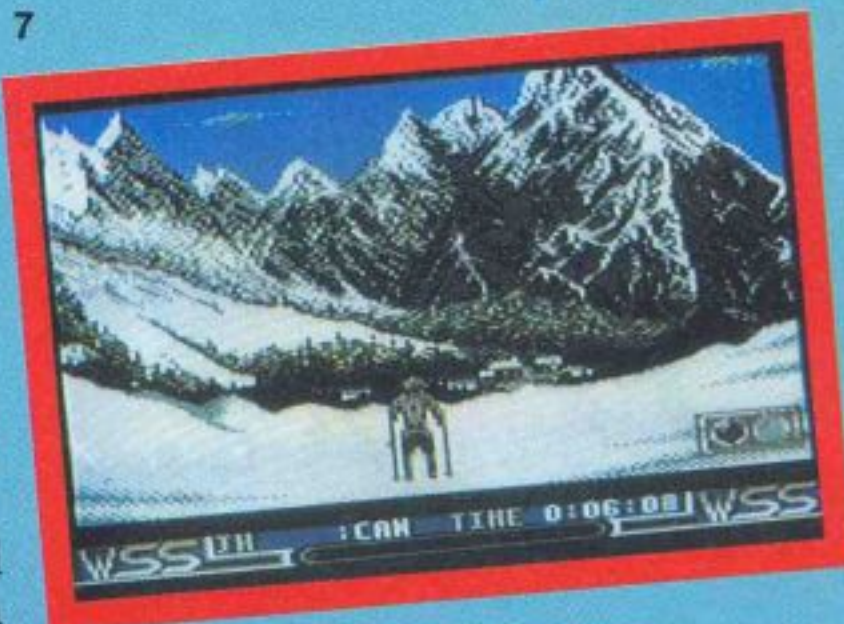
Winter Supersports '92 mi ha lasciato esterrefatto! Non tanto per la grafica che non strabilia e che fa genericamente bene il suo lavoro, ma per la giocabilità che almeno a mio parere è su ottimi livelli. La schermata di fondo alle opzioni è veramente bella e lo stesso vale per la musica. Durante il gioco gli effetti sono discreti e le animazioni fluide e convincenti, in tutte le discipline. Per i fanatici dello sport invernale un'ottimo prodotto, per gli altri un'esperienza da affrontare comunque, visto soprattutto il livello di realizzazione di questi ultimi periodi.

costruiti con metodologie ad alta tecnologia, basta pensare che i primi devono essere leggeri e resistenti allo stesso tempo (la base è di plastica e le strutture aereodinamiche in fibra di vetro), devono avere meccanismi di sterzata ad alta precisione, pattini affilati e precisi (titanio) e così via, mentre le seconde devono permettere di gareggiare in qualsiasi condizione meteorologica e quindi sono munite di un sistema di auto-refrigeramento. La squadra che guida un bob deve essere ben affiatata, avere uno sprint micidiale ed un pilota capace di mantenere la traiettoria in curve paraboliche a più di centoventi chilometri all'ora.

9

La quinta disciplina è il Luge. Tale Sport fu portato per la prima volta alle Olimpiadi nel 1964 e tutt'oggi rimane una delle discipline che preferisco. Sostanzialmente è una variante del Bob e viene gareggiato su uno slittino particolare sufficientemente grande da poter permettere ad una persona di sdraiarcisi. Il sistema di guida è semplice, infatti essendo costituito solamente da due pattini mobili è sufficiente posizionarsi con i piedi sopra di essi e controllare l'intero slittino sfruttando gli arti inferiori.

La sesta specialità è il pattinaggio ad alta velocità. Questa disciplina risale a molti anni fa ed ebbe origine sui laghi ghiacciati della Scandinavia. Oggi, le gare vengono disputate su percorsi rettilinei od ovali divise in corsie più o meno come quelle di atletica leggera.

La settima disciplina è Pro Ski Challenge. Questo è un nuovo sport sulla scena internazionale (beh, effettivamente è così nuovo che non l'ho mai visto prima... NdSH) e non è ancora stata inserita tra le varie discipline presenti alle Olimpiadi. Basilarmente consiste in una sfida diretta con il proprio avversario su una pista da Discesa Libera, in cui non bisogna fare altro che arrivare prima del vostro avversario facendo tuttavia attenzione ai numerosi ostacoli presenti sul percorso: buche, alberi, cumuli di neve, ecc.

L'ottava e ultima è invece la corsa sugli Skidoo. Gli Skidoo sono dei veicoli da neve simili alle Snow-car, hanno dei motori che vanno dai duecento cc. ai millecento e possono raggiungere i centoquindici chilometri orari. I percorsi sono delineati tramite delle barriere di copertoni o di fieno e la sfida con il computer non è molto semplice, visto anche il fatto che all'inizio non si conosce il tracciato...

7
7 Da solo, ma non più educato...

8 Il maleducato di prima in azione.

9 Non si potrebbero sostituire i barili con qualcosa di più morbido?

8

PRESENTAZIONE 86%

Bella in tutto e per tutto. Peccato per i caricamenti, lunghi persino su disco.

GRAFICA 85%

Animazioni molto belle e realistiche, alcune discipline però non sono strabilianti dal punto di vista visivo (es. Skidoo)

SONORO 78%

Molto bella la colonna sonora nella schermata di opzioni, gli effetti durante il gioco sono sopra la sufficienza.

APPETIBILITA' 84%

Vista la carenza di software, vista la confezione e alcune foto in precedenza l'attesa mi stava logorando.

LONGEVITA' 93%

Ci si torna a giocare sempre, come tutti i giochi multi-evento realizzati bene!

GLOBALE 87%

Bello! Bello! E impossibile, un gioco così non ve lo dovete lasciar sfuggire! (Mi sono fuso il cervello, NdSH)

Screen shots dalla versione coin-op.

Gli screen shots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

PILOTA UN SUPER AEREO SPERIMENTALE
IN UNA MISSIONE SUICIDA.

LEADER
DISTRIBUZIONE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L' ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE Srl VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA).

Una fredda mattina d'inverno la voglia di andare a scuola mi era scesa sotto la suola delle scarpe e così decisi di fare una capatina in una sala giochi... Arrivato lì mi ritrovai a girare sperdutamente davanti a centinaia di monitor spenti costretto ad aspettare che tornasse la corrente (un corto circuito alla centralina aveva fatto saltare tutto). Ad un certo punto però qualcosa attirò la mia attenzione, un monitor era rimasto acceso! Feci per inserire il gettone e mi ritrovai completamente avvolto da uno strano fumo bianco, che fosse nebbia? No, un istante non vidi più niente, la testa cominciò a girarmi e gli occhi mi bruciavano. Me lo ricordo come se fosse adesso, eppure tutt'oggi non sono ancora convinto che quel momento durò solo pochi secondi, qualcosa di magico mi aveva toccato, qualcosa di magico mi aveva circondato (così impari a dar fuoco alle erbacce del giardino senza prima aver indagato sulla loro natura...-ndJH). La nebbia cominciò a diradarsi e subito mi accorsi che qualcosa non andava... "dove diavolo era finito il mio zaino? E i miei vestiti?

Golden Axe è uno di quei giochi che mi fa ricordare che anche il Commodore 64 è capace di grandi cose. Insieme a Barbarian II, GA è il mio beat'em up preferito, sia perché riporta la stessa atmosfera del coin-op sia perché tecnicamente è ben fatto. Una buona conversione che tutti i possessori di C64 dovrebbero possedere, quindi chi per un motivo o per l'altro non lo ha mai comprato, questa è l'occasione giusta. Augh!

GOLDEN AXE

64 TRONIX cassetta

non era possibile. Va beh che faceva freddo, ma come poteva entrare tanta nebbia in un locale chiuso? Per Com'è che mi sentivo più basso? E questa folta barba bionda da dove cavolo era uscita (vorrei saperlo anch'io dato che non ci sono personaggi biondi in Golden Axe.-ndJH)? Arrgh! Atroce dubbio!". Dopo qualche secondo di riflessione arrivai alla conclusione che dovevo essere stato colto da un malore davanti al videogioco di Golden Axe e che tutto quello che mi circondava doveva essere frutto della mia immaginazione, mostriciattoli vari compresi. Cominciai a ripetermi a voce alta che era tutto solo frutto della mia immaginazione e che dovevo stare calmo. A un certo punto, però, un "bestio" schifido mi tirò una spadata sull'elmo, e qui qualcosa mi convinse a prendere in mano la mia ascia e, immaginazione o no, a fare affidamento sulla mia esperienza videogiochistica per evitare di rimanerci secco...

PRESENTAZIONE 88%
Caricamenti a parte è veramente bella.

GRAFICA 86%
Molto buoni sia gli sprite che i fondali.

SONORO 87%
Ottime musiche!

APPETIBILITA' 94%
Beh! Il coin-op era galattico...

LONGEVITA' 93%
...e la versione home si difende bene, riproducendolo fedelmente.

GLOBALE 87%
Secondo me è stupendo (o quasi...)!

1 Ecco quello che intendo per dolore fisico.

2 Beh, un barbaro che si rispetti non si lascerebbe picchiare così da una gentil pulzella.

I casi della vita possono risultare incredibilmente bislacchi, a volte. Un normalissimo Teenager americano, vestito con una bella felpa e un comodo paio di jeans, passeggia su un normalissimo marciapiede dirigendosi verso la sua normalissima scuola, intenzionato ad aprire e leggere tutto d'un fiato l'ennesimo e normalissimo libro sulla mitologia varia ed eventuale, quando gli dei si rendono conto che un malvagio stregone ha sovvertito l'esito di tutti gli scontri tra eroi mitologici. Golia ha stato stramazzato al suolo Davide come un tappetino da bagno; Teseo è stato incornato dal Minotauro che, sfruttando quella "geniale idea" del filo legato alla vita del suo avversario, è riuscito a trovare l'uscita del labirinto e sta tuttora pascolando tutto intorno (e dentro) ad Atene; la mummia del faraone di Tutankamon non si è lasciata rinchiudere nella sua brava tomba e ha aperto una clinica privata dove usa il deposito della garza come un guarda-

roba; e così via. Quei simpaticoni degli dei prima chiamati in causa hanno ben pensato di risparmiare i propri eroi e di mandare quel normalissimo ragazzo a combattere tutte le anomalie della Terra. Riuscirà il nostro eroe a farsi rispettare? Bah, secondo me finirà con i suoi lucidi e normali jeans annodati al collo...

PRESENTAZIONE 93%
Non penso proprio che avrebbero potuto far di meglio, per un budget.

GRAFICA 95%
Fluida, ben definita, grande quando serve, ben colorata, servizievole...

APPETIBILITA' 93%
Non può non interessarvi.

LONGEVITA' 94%
Non può non tenervi incollati allo schermo

GLOBALE 97%
Questi sono i giochi che voglio. Non può essere meglio.

Splendido, stupendo, fantasmagorico, ultrafantascientifico e chi più ne ha più ne metta. Myth è uno dei più grandi giochi mai usciti per il Commodore 64. Ha un'azione di gioco semplicemente geniale: mettere un povero essere umano davanti all'ignoto e aspettare di vedere come se la cava. Tutti gli schermi sono estremamente ben fatti con un filo logico conduttore perfettamente plausibile e con una grande atmosfera. A tutto si aggiunge una realizzazione tecnica di tutto rispetto. La grafica è del mitico Bob Stevenson mentre il sonoro è dell'altrettanto abile Jeroen Tel. Tutto quel che posso dirvi è di comprarlo.

A Salta di qua, schiva di là, ogni cosa bisogna blastar.

B Il livello demoniaco è di grande effetto.

C No comment.

64 KIXX cassetta

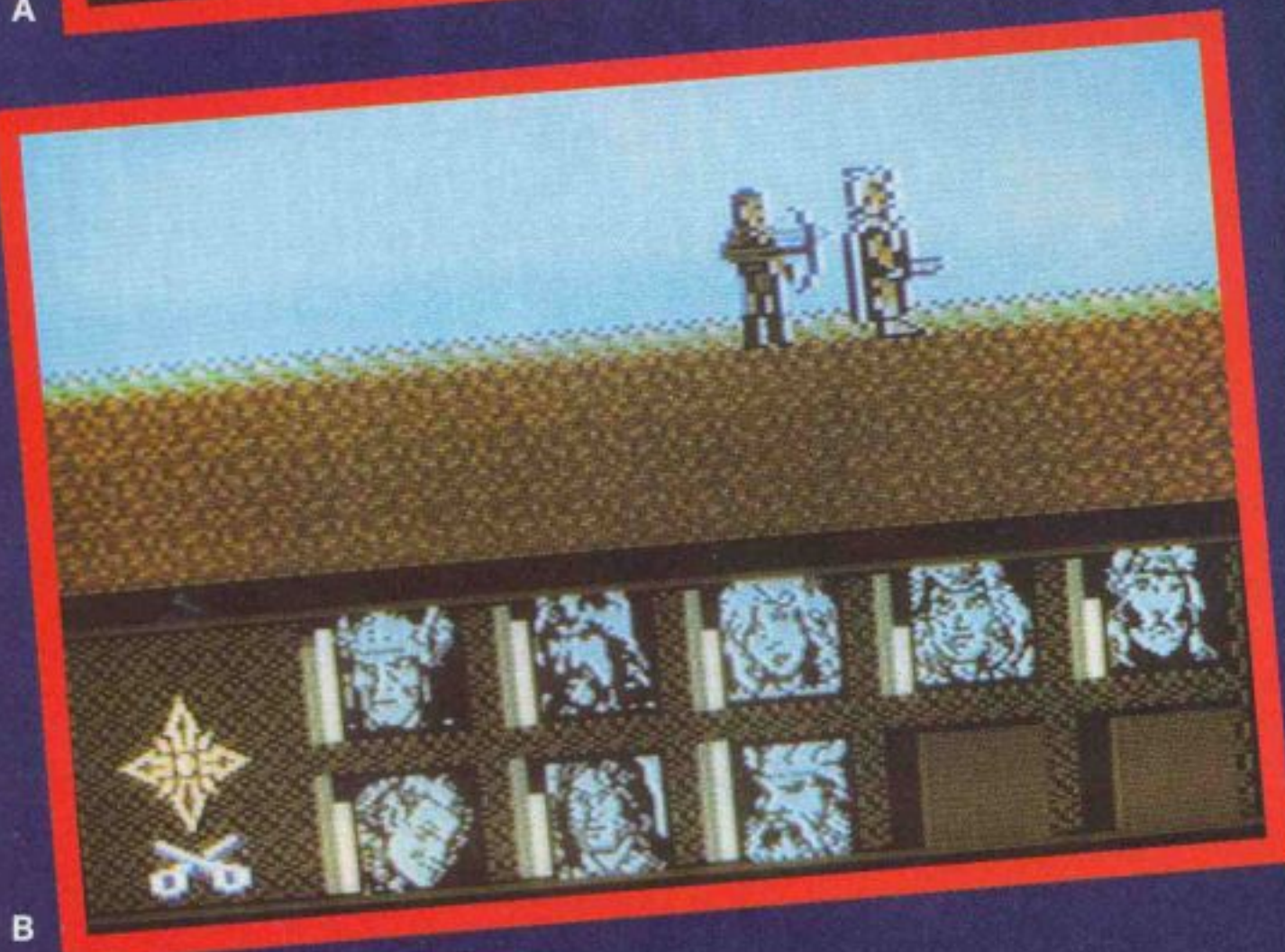
DRAGONS OF FLAME

A Piattuccio come paesaggio.

B Situazione molto scomoda.

In questo gioco ispirato ai racconti della saga della Dragonlance e liberamente tratto, come regole di gioco, dal gioco di ruolo Dungeons & Dragons, controllate un gruppo di avventurieri con il preciso compito di salvare buona parte del mondo dalle forze del male. Nel vostro gruppo potete annoverare, oltre a numerosi guerrieri, un mago (Raistlin) dotato di un vasta serie di incantesimi; una clerica capace di curare i feriti e riportare in vita i morti; un mezz'elfo con tanto di arco.

Sono un grande appassionato di giochi di ruolo e, anche se non ho mai avuto modo di leggere la saga della Dragonlance (mea culpa, mea culpa. Sto già provvedendo), devo dire che il gioco mi ha un po' indignato per come tratta i personaggi di cui si sente tanto parlare in giro. Sono stati completamente appiattiti tra loro tutti quelli che non hanno poteri magici con cui destreggiarsi. Fosse almeno giocabile... Il combattimento non è per nulla immediato, il sistema di controllo delle direzioni è alquanto macchinoso e l'interfaccia utente non funziona granché bene. Non mi piace.

A

B

PRESENTAZIONE 80%
Per essere un budget può annoverare un considerevole manuale di gioco nella confezione.

GRAFICA 60%
Confusa è dir tutto.

SONORO 54%
Insulso è dir tutto.

APPETIBILITA' 78%
Dragonlance è dir tutto.

LONGEVITA' 51%
Esasperante è dir tutto.

TOTALE 52%
Un gioco che non significa nulla.

Mensilissimi amici,

non è nostro costume ritagliare il breve spazio introduttorio di questa rubrica per criticare le proposte dei nostri lettori, ma questa volta ci siamo praticamente costretti. Un certo "Excalibur", infatti, ci ha chiesto di aggiungere ai box dei trucchi una schermata del gioco preso in esame, particolare che renderebbe sicuramente più facile l'identificazione del gioco e alzerebbe il "tono" della rubrica. E fin qui niente da dire: lo faremmo volentieri se fossimo sicuri di riuscire a trovare sempre una copia del gioco: qui in redazione gli originali vanno via come il pane e il problema è (attualmente) di difficile soluzione. Ma non è questo il punto! Il motivo che il tale Excalibur adduceva per una simile proposta era ben poco nobile: per poter riconoscere da una schermata i tipici giochi "da edicola" con nomi alterati. No, no, e ancora no! Non avete capito da che parte sta Zzap? Non avete ancora capito che non vogliamo fomentare in alcun modo la pirateria, neanche quella di stampo minore come appunto quelle delle compilation rintracciabili in edicola? Ora basta però. Inutile continuare un discorso su cui a suo tempo è già stato detto tutto. Molto meglio salutare i nostri fedeli lettori (sperando che non ci facciamo altre proposte del genere) e augurare loro buone e meritate vacanze. E giusto perché due mesi fanno in fretta a cancellare i ricordi (che poesia, forse ho sbagliato mestiere, NdGB), vi riscriviamo il solito recapito qui sotto, nel caso in cui voleste mandarci una cartolina con qualche spiaggia esotica e una valanga di trucchi sul retro.

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO
Abbronzatissimamente vostri,
BBros

PANG

(Ocean / C64)

Niente da dire: Pang! è proprio un gioco difficile! Lo so, lo so, forse non è stata una frase felice, ma con tutti quei... palloncini che vagano ed esplodono per lo schermo non mi viene in mente altro. Per cui forse è meglio che stia zitto... un momento! Ma se sto zitto come faccio a spiegarvi il trucco? Mica ho aperto un box solo per spararvi boiate, sapete (ah, siii? ndTutti-i-Lettori). Va be', ho capito! Inserisco la ROM Professionality nello zoccolo sopra il mio orecchio destro (si ringrazia la fantascienza cyberpunk in toto per l'aiuto) e cambio tono.
Caricate Pang, iniziate una partita e in un momento qualsiasi del gioco mettete il gioco in pausa col tasto RUN/STOP e tenetelo premuto per alcuni secondi (il tasto, non il gioco!)(ma non avevo messo il Chip ROM per parlare senza dire boiate? Si vede che non funziona troppo bene!). Poi lasciate pure la pausa e ricominciate a giocare. Se tutto è andato come doveva vi ritroverete invulnerabili. E potrete fare stragi di p... no, questa ve la risparmio!

Luigi Dell'Aquila - Roma

SPIKE IN TRANSYLVANIA

(C64)

Siamo terribilmente contenti e gasati, perché Giancarlo "Compar Sacco di Carbone" Calzetta (nota per JH: se vuoi sapere donde viene, leggi Salgari) (ok, ma ciò non toglie che non ci somigli più di tanto... ndJH) ha scritto una soluzione sballatissima. No, non è colpa sua, chiediamo perdono al nostro mitico caporedattore, la verità è che le circostanze impongono che ci si fidi di quanto i lettori scrivono, e se sbagliano la brutta figura cade sulle nostre innocenti spalle, che in questo caso sono le sue. Ma veniamo al sodo: tre lettori tre hanno avuto da ridire (in tono amichevolissimo, intendiamoci), e questo è un compendium di ciò che è stato detto.

1) La soluzione pubblicata sul numero 63 non è completa, e finisce solo grazie a un baco. Per finire davvero dovete procurarvi l'osso, la torcia e la palla di cannone. Andate nella casa diroccata e lasciate la palla di cannone davanti al cannone, indi spingete quest'ultimo fino a coprirla. Posategli dietro la torcia e riprovate finché il cannone non spara distruggendo il roccione davanti. Entrate quindi nel passaggio segreto, dove incontrerete un cuccioletto molto simpatico ma affamato oltre misura: posate l'osso per tenerlo a bada e cercate nei sotterranei un walkman, un pollo, e una chiave. Portate il walkman alla guardia che si lamenta della tranquillità, che si leverà dai tacchi, indi aprite la cella e potrete liberare gli amici rimasti.
2) Se perdete qualche vita nel saltare le scale che portano al secondo piano della sala da pranzo, vi avvertiamo che, in realtà, state facendo una cosa inutile. Anche se seguendo quella strada si giunge a prendere una chiave, quest'ultima può essere rimpiazzata, nell'utilizzo, da quella che al punto (1) è da trovare nei sotterranei.
3) La stanza (non specificata) dove bisogna lasciare la croce e prendere il libro non è sicuramente la seconda del castello, bensì è una nelle prigioni, alla cui guardia sta un cervo.
4) Eccovi una sinteticissima soluzione completa, che inizia da quando entrate nel castello e termina dove inizia il punto (1).
Entrate, andate a destra fino alla stanza dove c'è il pipistrello, entrate nella porta dell'alce, salite sulla scala a sinistra, correte a destra, prendete provetta verde e chiave, continuate a destra fino al crocifisso, andate nella stanza del mago mettendo la provetta nel pentolone, tornate al primo bivio di porte e andate a destra, entrate nella porta sinistra che dà in un corridoio, entrate nella prima stanza e prendete la chiave, proseguite nel corridoio beccandovi un'altra chiave, salite la scala, suonate la campana con i guanti, prendete il pipistrello e portatelo al mago, aprite tutte le porte che potete nelle prigioni, nella stanza dei fantasmi buttate il crocifisso a terra e vi regaleranno il libro delle magie, andate in cucina e prendete una pentola, datela al contadino rosso fuori dal castello, prendete gli stivali, usateli per passare il pantano dopo cui stanno un osso, una chiave e un tipo da liberare. Andate ancora dal mago, dategli il libro, beccatevi la cravatta, uscite dal castello, andate nella taverna, usando la cravatta beccatevi il vino, una chiave e una palla di cannone, date il vino a una delle guardie azzurre, e ora passate al punto (1)

Ringraziamo **Samuel Airoldi (di Bergamo?), Phoenix "P.I." di Roma e Renato "Rey the Kid" Ramonda di Cipressa (IM).**
-ndWB: Rey The Kid, sei un mostro! Dopo mesi che ci lamentiamo della mancanza di trucchi, finalmente qualcuno attento che se ne è accorto. Concordo pienamente con quello che hai detto, e allora aiutaci anche tu!

KINGS OF THE BEACH

(C64)

"I'm the king of rock'n roll... I'm the king". E questo cosa c'entra. Beh, (l'incauto scrittore indietreggia mormorando monosillabi incomprensibili pienamente conscio di aver sparato un'altra cavolata), mah, insomma, niente. E' solo che mi è tornata in mente il ritornello di una vecchia canzone dei Prefab Sprout. E ti piacevaaa? (solito tono ultracattivo di JH) Beh, neanche più di tanto, ma che importanza ha? E non potevi farti venire in mente una boiata del genere per un box dedicato a Rock'n Roll della Rainbow Arts, che aveva più senso? Caspita, è vero! Hai ragione. Ho perso un'occasione! Mi mangio le mani, guarda me le mangio, gnam gnam (in realtà si tratta di un articolo carnevalesco rispolverato per l'occasione. E ora che il caporedattore se ne è andato soddisfatto posso continuare il mio lavoro). Avete presente Kings of the beach, il solito gioco di pallavolo two-on-two? Bene: le password per il terzo e quarto livello sono rispettivamente TOPFLITE e SUNDEVIL. E' tutto, arrivederci. E buona abbronzatura!

Alessandro Tanganelli - Roma

VOLFIED

(C64)

Per la serie "i cloni non sono mai abbastanza", eccoci ora alle prese con questa scopiazzatura rivista in chiave moderna di un mito d'altri tempi. Parlo di Qix (o Styx o quel che volete), il grande gioco in cui dovevate riempire quasi tutto lo schermo generando poligoni retti chiusi, che è di nuovo d'attualità nella reincarnazione di Volfied e, paradossalmente presenta più o meno gli stessi trucchi. Il trucco in questione è quello di posizionarsi sul bordo in basso al centro dello schermo ed iniziare a costruire piccoli rettangolini verso l'alto in modo da raggiungere il bordo alto dello schermo e papparsi con poco rischio metà schermo (il trucco si può poi ripetere col quarto di schermo e così via). Che ne dite? Lo conoscete già? Beh, era probabile, infatti. Del resto lo usavo anch'io (G.B.) cinque o sei anni fa quando giocavo a Styx 64 e avevo l'accortezza di percorrere l'ultimo pezzo di chiusura (quello che chiudeva il 49% o 50% dello schermo) a metà velocità (fuoco premuto) per avere il doppio dei punti. Con questo non vogliatecene: i trucchi sono sempre trucchi e se i cloni sono così fedeli agli originali non è colpa nostra. Saluti.

Stefano Faini - Firenze

STREET ROD

(C64)

Con un nome del genere non può essere altro che un gioco di guida, vero? E infatti dovete guidare, ma anche usare come si deve i pochi soldi disponibili all'inizio (750 miseri dollari). Come? Ecco qualche consiglio.
I piloti più bravi (e sottolineo: I PIU' BRAVI) possono comprare subito lo FORD FARLINE 500 2-DR, a patto di non sprecare i dieci miseri dollari rimasti in opzioni strane e di usarla come si deve fin dall'inizio. Gli altri si potranno cimentare con la DODGE HOUSTON ROYAL LANCER. All'inizio avrete con voi due galloni di benzina che vi basteranno per una gara lunga o due corte. Se qualche corridore accetta di partecipare alla gara per la macchina (cioè, con in palio una macchina - NdGB), cercate di vincerla e, in caso positivo, poi partecipate subito alla gara di sfascio macchine con la vettura di MINOR valore delle due che vi ritrovate. Poi date la macchina al rottamaio per ritrovarvi con circa 100$. Ogni tanto (diciamo ogni quattro gare corte o due lunghe) fate una capatina al garage per controllare le condizioni della vostra auto ed, eventualmente, rimetterla in sesto. E non fatevi tentare da boiate tipo adesivi o verniciature: sono solo uno spreco di soldi.
Ultimo consiglio! Cambiate i pneumatici a seconda delle condizioni atmosferiche: dure col sole, morbide con la pioggia.

Alessandro Tanganelli - Roma

CLIK CLAK

(Idea / C64)

Alloraaaa, il motore fa vroom vrooom, la papera fa qua qua, la pallina fa ping pong, la pistola fa bum bum, il postino fa driin driin (non suona sempre due volte?) e i cineasti fanno ciak e basta! Ma cosa mai fa Clik Clak? Ehm, mah, dunque, allora, cioè, praticamente, boh, non lo so proprio! Aspettate! Idea bestiale: carico il gioco e lo scopro! Che genio, eh? (e così in due frasi di seguito ho fatto riferimento a due case di videogiochi insieme. A voi trovarle!).
Pausa per il caffè (fatevene qualcuno anche voi, devo caricare, sapete!)... ecco che arriva... ooh, finalmente ho capito! E' il suono degli ingranaggi!
Adesso anche le mie rotelle hanno ripreso a girare come si deve (non crediamo proprio, NdTuttaLaRedazione) e posso spiegarvi cosa nascondiamo di succulento dietro la schiena. Signore e signori! ecco a voi... le password!
Cominciamo!

PESCHI
SUFEIS
MASTRO
IMANID
URIOLO
NIRIDN
NATALU
IDREPE
CIUPET
QUAQUA
MORALA

E non stupitevi troppo se vi sembrano dannatamente inconsuete. In fondo sono di provenienza italiana! (vai con l'inno!)

Giuseppe Conti - Livorno

TOTAL RECALL

(Ocean / C64)

Ricordo totale... vediamo... ecco, sì, mi ricordo! Mi ricordo un trucco brutto, sporco e cattivo, di quelli che fanno sbavare gli sciacalli (...) per la smania di non poter giocare. Questo trucco consiste in... hummm, devo pensarci su un attimo... ah, giusto: se volete ricevere le mitiche vite infinite senza doverle ottenere con partite infinite e poi tirando le somme, dovrete essere così coraggiosi da giocare una partita a vuoto. Beninteso, dovrete cercare di mettere insieme un punteggio mostruosamente alto con qualunque metodo, lecito o no. Quando morirete apparirà la sfavillante richiesta di continuazione: invece di premere il fuego del joystikke, scrivete entro i dieci secondi "WEAPONRY", dopodiché potete pure premere il consumatissimo pulsante (anzi, dovrete premerlo: anche questo entro i dieci secondi). Il risultato? No es problema!

David De Marco (TN)

-ndWB: Soddisfatto, ora? La trasformazione di TN in Terni è stata una svista causata da stress per superlavoro, gli errori di battitura hanno fatto il resto con il tuo nome; i nostri testi passano attraverso almeno tre controlli nostri e altri in redazione, ma - come dice Murphy - "tutto ciò che può andar male andrà male". Tra parentesi: fatti ridare i soldi da quel vampirazzo del tuo compagno, e se non vuole fagli leggere questa nota! (Tra ulteriore parentesi: dichiaro di non essere stato corrotto dal qui assente David De Marco, ecc., ecc...)

SMASH TV

(Ocean / C64)

E'ora dde viuleeeenza! Massì, massì, una bella viuleeeeenza che spacchi tutto in questo schifo di mondo, che permette ai videogiocatori di spaccare tutto con la viuleeeeenza solo attraverso il video. E' un vero peccato che secondo il nostro lettore il gioco sia un mezzo fiasco, e incita le folle a beccarsi "Arrobocoppe 3: la rottura eterna". Ma noi siamo incorruttibili e ce ne freghiamo (perché dall'alto lo bombardiamo...), indi pubblichiamo e a casuccia ce ne andiamo. Ma un momento; stavamo dimenticando il trucco satanico: sbattete il giocazzo in pausa e scrivete "OSTREGA" (Non è uno scherzo, e nemmeno un pesce di aprile in giugno, e neanche un errore di battitura); dopo premete il solito pulsante di fuoco, e ripartirete con tre vite in più e la mega-arma. A quanto sembra, il trucco è ripetibile, Ostrega, che sberla!

David (nome) De Marco (cognome) - TN (città)

-ndWB: senza rancore, eh, vecchio mio?

EXILE

(Audiogenic / C64)

Salve, benvenuto, saluti, cin cin, evviva... ma che succede? E' semplice: stiamo dando il benvenuto a questo lettore, che ci scrive per la prima volta, e che pensa di essere un incompreso, che a noi non importi nulla di lui, che scoppia a piangere. Ma no, consolati: prima di tutto sei stato pubblicato, e poi noi vogliamo bene a tutti gli agnellini del nostro gregge, giochiamo con loro, soffriamo con loro, bariamo ancor peggio di loro, leggiamo tutte le loro lettere (anche quando sono scritte malissimo), e... adesso basta, ai lettori non importa un fico secco di 'ste cavolate, vai col trucco!

Trucco: all'inizio, appena fate la vostra comparsa nella vostra astronave picchiate sul tasto T per finire davanti a Triax. Rubategli il Destinator, andate a Phoebus, e lasciate tutti i prigionieri sul pianeta. Yeaaaaa!

Giuseppe Conti - LI

-ndWB: per tua norma e regola non accettiamo minacce, siamo semplicemente la razza padrona che non si piega davanti a nessuno. Sfrontati? Scostanti? No, Serenamente Superlativi! (Sgniak, sgniak!). E quanto al Signor Xenia, adesso ha il tuo nome e indirizzo: sculacciarti non sarà un problema; avrai bisogno di un megatrucco per i fondoschiena infiniti...

EXILE

(Audiogenic / C64)

Ecco qui un gioco che un mio innominabile amico definisce "stupido" nel senso di "elementare e immediato", e che è tanto lungo da far supporre che sia stato allungato... con acqua! Ma nessun problema: in primo luogo dovete iniziare una partita che dovrà finire subito: vi è chiesta l'immane impresa di morire subito senza tanti complimenti (ah, quale sacrificio!), grazie a cui, con vostra sorpresa, riceverete una sorta di "premio di consolazione" in punti. Grazie a quei punti potrete entrare nel tabellone dei punteggi, dove potrete esigere dal 64 (o meglio, dal 6510) una delle otto armi disponibili. Come? Facile facile: scrivete al posto delle vostre iniziali quelle dell'arma che volete, con tre eccezioni: per il PX 312 BLASTER scrivete 312, per il PLASMA GUN userete PLG, e per i PROTECTION DEVICES indicate PRD. Uaooo, ganzo!

David De Marco - TN

-ndWB (iniziali del nome e cognome) di Milano (città): ora siamo pari e patta, saluti e alla prossima.

ULTIMA 6

(Origin / C64)

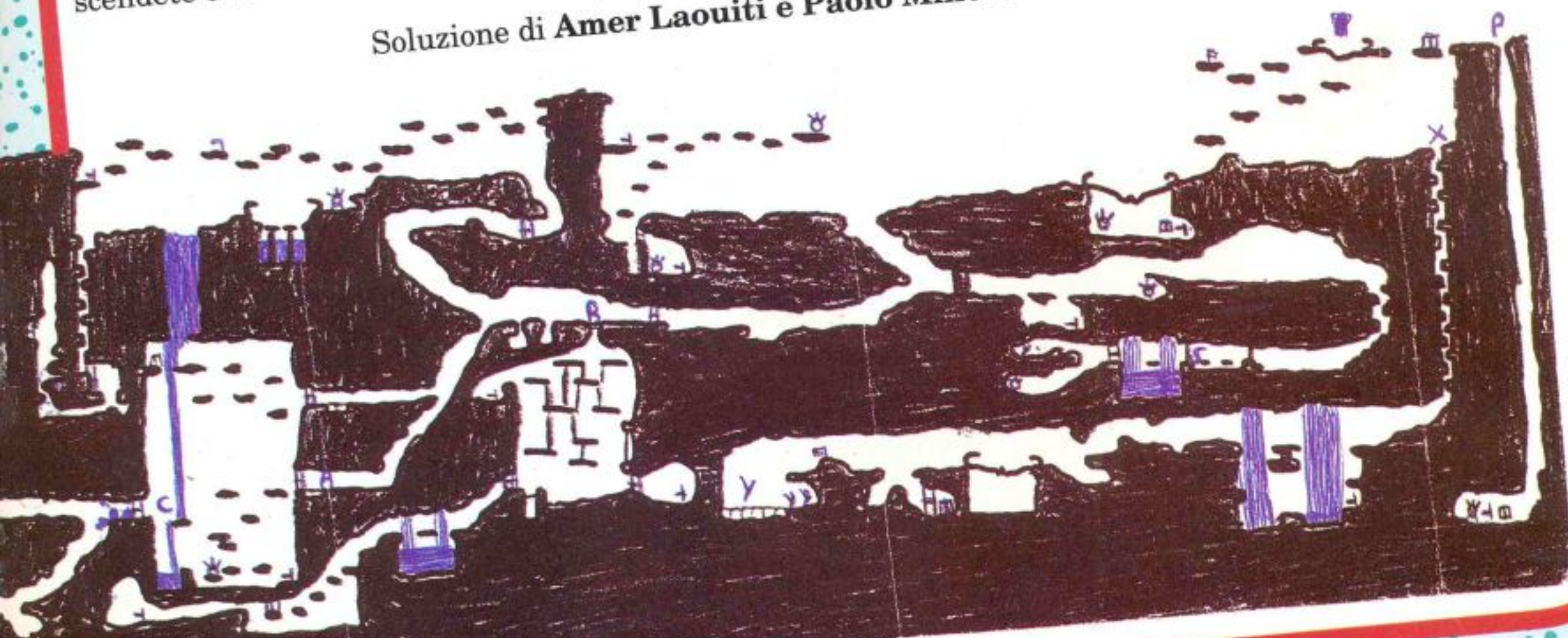
Groan! Ma vi rendete conto che ci sono ancore lettori che mandano frecciatine ironiche alla soluzione di Masini & C. e ad altri trucchi? No, perché non siete voi quelli che devono spulciare decine di lettere ogni mese: siamo noi quei poveri disgraziati! Come se Masini & C. non sapessero perfettamente che la soluzione sarebbe stata per forza limitata, ma fa nulla: siamo buoni e pubblichiamo ugualmente.
Semplicemente, dovete morire. Appena iniziate uccidete i due gargoyle, e fatevi stecchire dal prossimo mostro che incontrerete fuori dal castello: ritornerete nel salone centrale con tutti gli oggetti, con la differenza che l'Avatar avrà 255 HP anziché 90. E' chiaro per tutti?

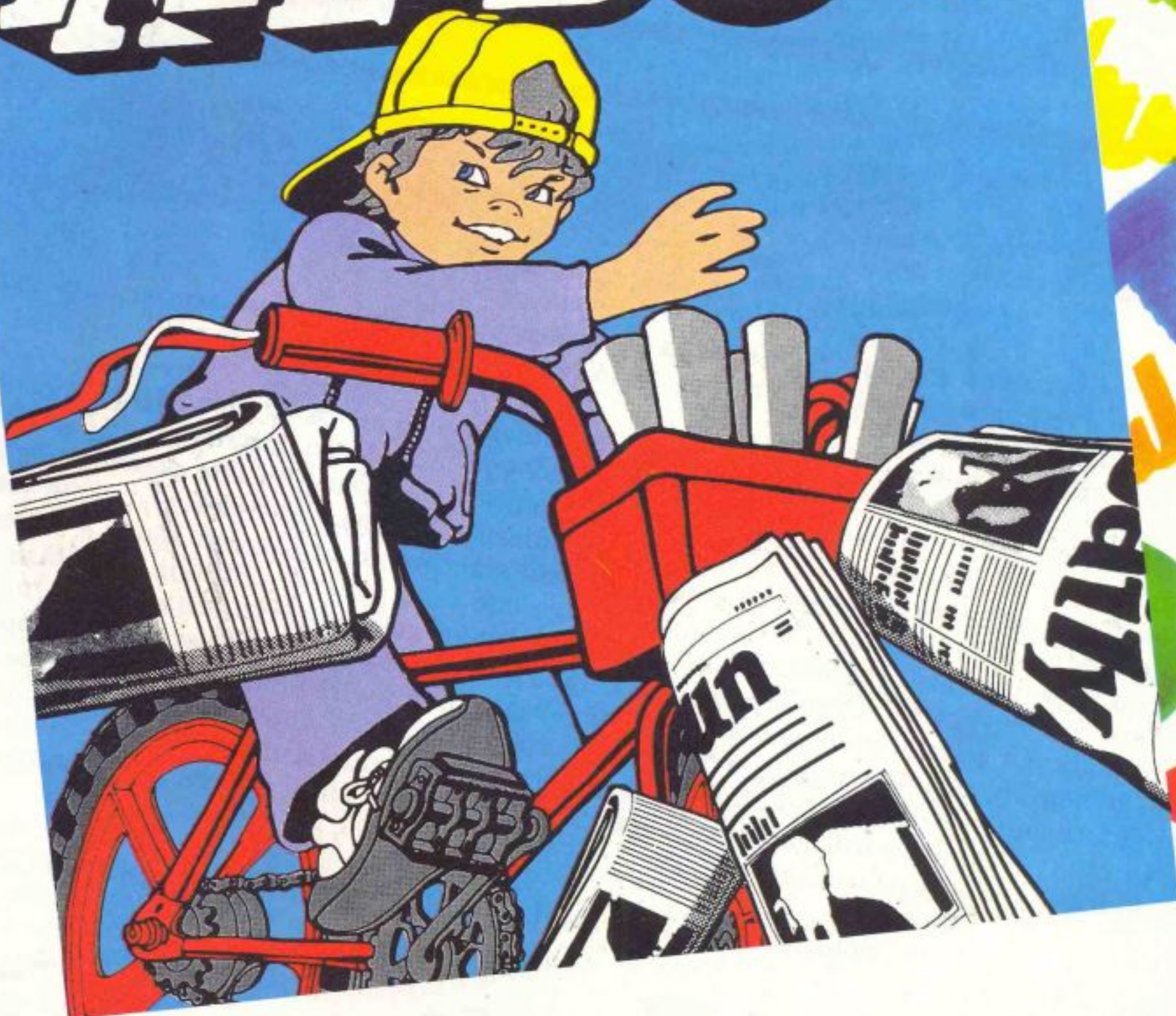
Marcello Filacchioni - RM

ELVIRA

The arcade game

La soluzione della prima sezione ve la siete beccati già nel numero scorso; la soluzione della seconda parte ve la beccate adesso; la soluzione della terza parte non la vedrete mai!
SECONDA SEZIONE
Andate subito a destra e troverete la magia teletrasporto sopra ad alcune piattaforme; andate a sinistra e prendete le due chiavi; andate a destra fin dove c'è la X e scendete nel lungo budello, scendete giù dalla cascata e prendete la chiave; risalite e continuate a sinistra fino alle pietre indicate con Y. Saltate in ordine sulle pietre numero 1, 2, 4, 6, 3 e 5 (numerate da destra a sinistra), quindi prendete l'incantesimo nella fossa accanto (leggerezza). Andate presso a S, presso la cascata sopra a sinistra rispetto a quella dove avete preso la chiave: ci sono due pietre che fano cadere, saltabili ora senza problemi grazie alla magia appena presa. Prendete teletrasporto e chiave, risalite tutto fino a P (in alto a destra) e lasciatevi cadere con leggerezza. Prendete ancora chiave e teletrasporto, e i ritroverete in superficie. Recatevi ad A (presso la porta sullo stanzone della mega-cascata) e le pietre spariranno: prendete subito sotto la chiave con le combinazioni e andate a B. Scendete e prendete le due chiavi dopo le pietre, quindi risalite e prendete l'altra chiave; fatevi teletrasportare e andate sulla sinistra. Troverete una magia (blast spell) e una chiave. Andate a C, aprite la via, visitate tutti i piani in ordine ascendente, tornate indietro, scendete e troverete l'uscita.

Soluzione di **Amer Laouiti e Paolo Minoia - Carovigno (BR)**

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

PAPERBOY™

Hai il compito di consegnare i giornali agli abitanti del tuo quartiere. E non è cosa da poco! Controlla la tua velocissima BMX e sopravvivi, durante il tuo giro, a mille insidie: cani rabbiosi, skate-boards impazziti, tricicli e danzatori di breakdance. Rompi le finestre, rovescia i bidoni della spazzatura... tutto ti servirà a fare punti!

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

E SE LANCIO UN FULMINE MAGICO CONTRO QUELLA ROCCIA?

ovvero come è andato a finire il torneo di Eptakontest.

Non so quanti di voi sanno cosa sia un gioco di ruolo. Dopo tutti gli speciali che abbiamo dedicato a questo argomento nel corso degli anni spero di non sconvolgere troppo le vostre menti se vi definisco un "gioco di ruolo" come un gioco di società in cui diversi giocatori fingono di vivere in prima persona tutti gli avvenimenti dettati loro, a voce, da un "Master" (arbitro) al fine di sopravvivere (di solito) all'ambiente e alle sue condizioni.
Anche se in tutto il resto d'Europa il gioco di ruolo ha quasi completamente soppiantato il gioco da tavolo, in Italia questo ha cominciato ad assumere una propria identità solo da breve, .

Giusto nella seconda settimana di Maggio, ha preso il via lo "Eptakontest", un grande torneo dedicato ai sette "giochi di ruolo" più conosciuti del momento: Dungeons & Dragons, Advanced Dungeon & Dragons, il Richiamo di Chtulhu, GIRSA (il gioco di ruolo basato sul mondo di Tolkien), Battletech (wargame ambientato nel lontano futuro e che vede come protagonisti dei giganteschi robot da guerra), Warhammer Fantasy Battle (wargame ambientato nel mondo fantasy) e Heroquest (unico rappresentante dei giochi da tavolo in vecchio stile, anche se con diversi elementi di gioco pesantemente ispirati a quelli dei giochi di ruolo).
Durante lo svolgimento del torneo sono anche stati presentati ufficialmente due nuovi prodotti che sono ansioso di provare in prima persona quanto prima: "Battlemaster" e "il mondo di Martin Mystere".
Beh, la risposta del pubblico è stata buona, migliore di quel che ci si poteva aspettare, e anche il vostro caporedattore si è tuffato a capofitto in questa avventura iscrivendosi a ben quattro dei sette tornei disponibili.
Risultato globale: due secondi posti (in "il richiamo di Chtulhu" e "Battletech") e un primo posto (in "GIRSA").
Concludendo (lo spazio è veramente tiranno; ci sono milioni di divertenti aneddoti e centinaia di cose ancora da raccontare, ma non ne ho proprio lo spazio) non mi rimane altro da fare che consigliarvi vivamente di provare una partita a uno dei suddetti giochi appena possibile, perché non è detto che non possiate appassionarvi a quel mondo pieno di elfi, orchi, draghi, barbari...

NOVITA' DAL SOL LEVANTE

LEDA

FANTANSTIC ADVENTURE O

Ed eccoci al terzo episodio di "novità dal sol levante", il successo che ha riscosso questa rubrica è stato veramente notevole. Abbiamo ricevuto tonnelioni e tonnelioni di lettere, inviateci da nippofanatici incalliti, che manifestavano tutta la loro gioia nel poter vedere non solo alcune recensioni (o qualcosa di molto simile) dei loro OAV (OVA) prefereriti, ma anche di trovare una serie sempre crescente di immagini nipponiche sulla rivista.

Oltretutto dal numero scorso abbiamo incominciato a pubblicare recensioni anche per il Nes e il Game Boy, che come tutti voi sapete provengono dal sol levante. Certamente Zzap! sta cambiando. Tra le sue pagine non troverete più solo recensioni di videogiochi, ma anche articoli su tutto ciò che può essere in qualche modo collegato all'immenso mondo del divertimento.

Bando alle ciance e vediamo ora di parlare di "Fantastic adventure of Yonko - LEDA" che è l'OAV preso in esame questo mese. Anche se è uscito in commercio un discreto numeri di mesi fa, non dovreste aver nessun pobrema a reperirlo.

La storia di Leda, si discosta leggermente da quella tutta azione e violenza che siamo abituati a vedere nei "cartoni", offrendoci una trama con una storia d'amore intrecciata a dimensioni parallele, eroine e cattivoni di turno.

Yonko è una ragazza, integerrima studentessa giapponese, la cui vita scorre tranquilla o quasi. L'unico motivo di tormento le è dato dall'amore che prova segretamente per un ragazzo della sua stessa

scuola e che, per un motivo o per un altro, non è ancora riuscita a confessargli.
Yonko è anche una ragazza molto timida e, per vincere la sua timidezza e trovare il coraggio necessario a parlare con il suddetto amato (il cui nome è ancora un mistero), incide una sua composizione, suonata al pianoforte, su una audiocassetta.
Un giorno mentre cammina per il parco, ascoltando la sua bella musichetta, incrocia il tizio, ma la sua timidezza prende il sopravvento gelandole le labbra. Passa a fianco del ragazzo senza fare nessun gesto o formulare alcuna parola. Come si allontana da lui, un mare di luce e di suoni la investe, catapultandola in un'altra dimensione. La terra di Ashanti dominata dal temibile Generale Zel. Li conoscerà Ringam un cane viaggiatore con il dono della parola, che l'accompagnerà per tutto il suo fantastico viaggio. Farà amicizia con Yoni e avrà occasione di vivere fantastiche vicende che mai avrebbe neanche osato sognare.

Yonko senza neanche volerlo si

ritroverà come protagonista di una intricata vicenda di religione, violenza e amore. Ben presto, contro la sua volontà si trasformerà in un potente guerriero di Leda, e sotto queste vesti dovrà riuscire a battere il malefico Zel che anela alla conquista del mondo di Noah (la nostra Terra, tanto per cambiare). Per riuscire a oltrepassare la barriera dimensionale che divide i due mondi, Zel dovrà sfruttare la misteriosa energia del cuore di Leda. In futuro Yonko scoprirà che il cuore di Leda non è nientepopodimeno che la musica da lei composta. La mitologica leggenda narra che qualora qualcuno cerchi di utilizzare il potere di Leda per qualche malvagio scopo, un suo guerriero giungerebbe dal mondo di Noah per impedirlo. E, effettivamente, tutto ciò si sta compiendo... Riuscirà Yonko a riportare la pace e a impedire l'invasione di Noah da parte di Zel? Compratevi il film e lo saprete!

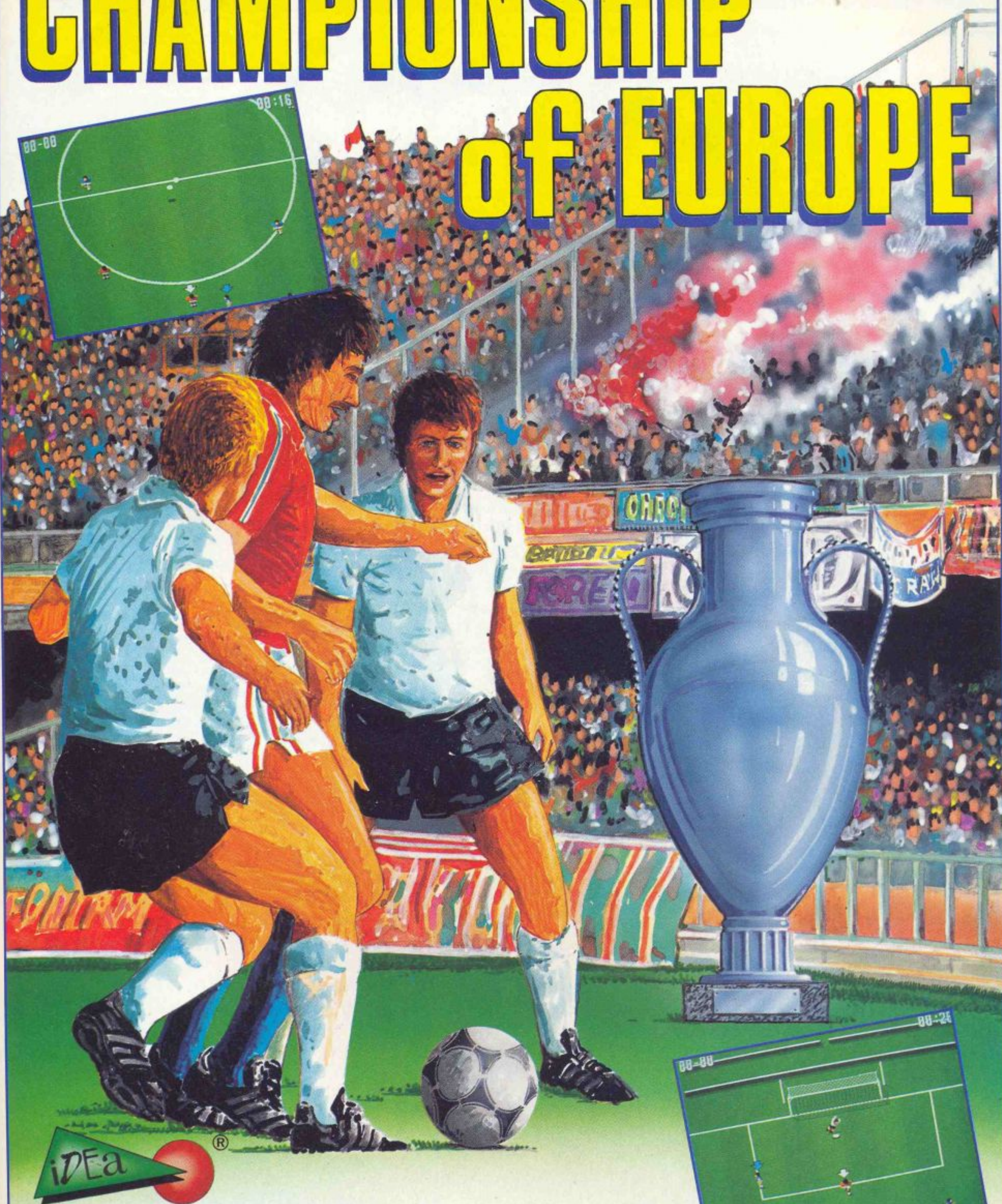
La qualità dell'animazione è buona,così come l'uso dei colori.

Il doppiaggio alle volte lascia un po' a desiderare, risultando non ben sincronizzato e dando l'idea di essere stato inciso in una stanzetta vuota con tanto di rimbombo causato dalle pareti. Tutto questo può essere perdonato, ma solo se siete dei veri fanatici giapponesi.

In ultimo, la sceneggiatura che sta dietro al cartone animato è decisamente poco curata. La trama è estremamente prevedibile e non priva di inutili ghirigori.

La caratterizzazione dei personaggi, al contrario, è estremamente stilizzata. Tutti hanno il loro ruolo e tutti lo seguono pedissequamente senza permettersi altre sfumature che non siano riconducibili a semplici artifici grafici.

Poco adatto ai "cultori" del cartone animato giapponese, buono per i neofiti che vogliono solo assistere a una "performance" grafica giapponese.

CHAMPIONSHIP
of EUROPE
SCENDI IN CAMPO
CON LE SQUADRE MIGLIORI
E VIVI LA STRAORDINARIA EMOZIONE
DI ESSERE **CAMPIONE D'EUROPA!**
DISPONIBILE PER AMIGA e C64
iDEa
LEADER
DISTRIBUZIONE

DYLAN DOG HORROR FEST

Quando l'orrore e la paura sfociano in un sorriso.

L'unica cosa che dovete fare se non conoscete Dylan Dog, è quella di andare a nascondervi in cantina, chiudervi dentro e buttar via la chiave. Beh, scherzi a parte, bisogna ammettere che Dylan Dog è diventato un vero e proprio culto giovanile. Il protagonista del fumetto dell'orrore più venduto d'Italia non ha più bisogno di presentazioni e le iniziative a lui legate ottengono un inevitabile successo. Ma dappertutto si trova il solito fan distrattone che ha perso questa o quella notizia riguardante l'avvenimento e che inizia a consultare riviste su riviste alla ricerca del tassello mancante. Calmati, o anima in pena, perché stai per leggere un resoconto, spero il più accurato possibile, su ciò che si è visto in Milano dal 23 al 30 Maggio.

Partiamo, innanzitutto, con un po' di storia. Il Dylan Dog Horror Fest si è svolto per la prima volta nel "lontano" 1987, quando Dylan Dog era "solo" un personaggio dal grande, e intuibile, potenziale. L'iniziativa si componeva di una serie di proiezioni di film horror a cui potevano assistere gratis tutti coloro che avessero mostrato all'entrata una copia di Dylan Dog.

Il grande successo di quella iniziativa portò a ripetere "l'esperimento" tre anni più tardi in un cinema più grande e con un collettivo organizzativo decisamente rafforzato. Il successo non si fece certo attendere neanche in questa occasione e la gente che rimase fuori dalle sale, a causa della grande affluenza di pubblico, gridava vendetta. Nella terza edizione del Fest, la "Sergio Bonelli Editore" non ha certo badato a spese: come luogo per le proiezioni è stato scelto il famoso Palatrussardi e la lista dei film da proiettare era certamente interessante. Purtroppo, anche questa volta e nonostante la grande capienza della sede scelta, molti ragazzi accorsi a questa grande festa della paura sono rimasti dietro ai cancelli serrati per motivi di sicurezza.

Chi, comunque, è riuscito a entrare ha certamente avuto modo di divertirsi. Le serate erano organizzate in modo quasi impeccabile e l'assortimento di film era molto ben studiato.

Purtroppo bisogna ammettere che il panorama horrorcinematografico italiano lascia molto a desiderare (i film dell'orrore nostrani presentati al Fest ammontano tondi tondi a zero) e quindi quasi tutti i film presentati erano in lingua originale supportati da un ottimo sistema di sottotitolazione elettronica.

Eccovi una breve galleria riguardante tutti i film proiettati negli otto giorni di festa.

LA CASA NERA

Fool, un bambino di colore, vive con la madre e la sorella nel quartiere più povero di Los Angeles. Sua madre è malata e non hanno abbastanza soldi per curarla. E' per questo che si lascia convincere da LeRoy a partecipare a un furto in casa di una coppia di coniugi molto facoltosi. Una volta entrati, però, si rendono conto che i due sposini non sono per nulla le persone tranquille che sembrano. In casa tengono un ferocissimo dobermann e in cantina tutti i bambini che hanno adottato e poi...
Questo film di Wes Craven (il "papà" di Freddy Krueger) è estremamente divertente da guardare. Tecnicamente ineccepibile, ha anche una sceneggiatura molto ben costruita. Una grande carica di humor pervade tutte le situazioni e l'orrore è utilizzato solo come pretesto per poter inserire delle scene un po' macabre, ma di sicuro effetto. Bello.

PHANTOM OF THE OPERA
(IL FANTASMA DELL'OPERA)

Christine è una studentessa di canto della Julliard School alla ricerca di una grande occasione. Venuta a conoscenza del fatto che stanno cercando artisti per un importante musical, sguinzaglia tutti i suoi amici in ricerca di un brano che possa impressionare gli scrutatori che dovranno esaminarla durante l'audizione. Una di quelle amiche trova in una biblioteca uno splendido pezzo composto da Erik Destler, un musicista del secolo scorso su cui circolano delle strane voci, e lo sottopone a Christine. Questa decide di presentarlo all'audizione, e inizia a prepararlo. Giunta sul luogo dell'audizione, un "incidente" le fa perdere i sensi appena dopo l'inizio della musica e si ritrova proiettata, in un misto di fantasia e allucinazione, nell'Inghilterra ottocentesca. Qui vive l'odissea di una cantante della London Opera House a cui viene proposta, da un uomo tremendamente sfigurato, una radiosa carriera nel mondo della lirica. Si può dire che tutto il film sia stato imperniato sulla figura di Robert Englund come protagonista. Il suo personaggio ricorda ancora moltissimo il caro Freddy e il fatto di non avere gli artigli non impedisce al bravo attore di dargli una certa personalità. Purtroppo il resto del film è una vera delusione. L'intreccio diventa banale dopo neanche un quarto d'ora e il ritmo del film risulta piuttosto scadente. Peccato.

HELLRAISER III: HELL ON EARTH

Il proprietario di una discoteca acquista una statua raffigurante Pinehead e diverse scene di dolore e sofferenza. Nel frattempo, una giornalista si imbatte in uno straordinario caso di poltergeist al pronto soccorso dell'ospedale presso il quale "ronzava" in attesa di un possibile spunto per un articolo. Come avete indovinato già tutti, questa giornalista è l'eroina della situazione e il proprietario della discoteca non avrà tanto tempo per godersi il suo nuovo acquisto, mentre sarà l'acquisto a godersi lui...
Film perfettamente in standard con tutti gli altri della serie di Hellraiser. Nulla di nuovo e nulla da ridire.

MINDWARP

In un futuro lontano, la Terra è andata incontro a una terribile catastrofe: tutto il pianeta si è inaridito e i suoi abitanti originari sono quasi tutti estinti. L'uomo si è rintanato in una serie di complessi sotterranei, super-tecnologici in cui vive all'interno di piccole stanze asettiche, completamente isolate dal mondo esterno. L'unica possibile occupazione è fornita dal sistema "INFINISYNTH". Tale sistema altro non è che un network computerizzato capace di creare, tramite un collegamento neuronale, sogni indotti ambientati ovunque il soggetto desideri.
Una ragazza, però, non si accontenta dei sogni generati dall'Infinisynth e cerca disperatamente di vivere qualcosa di reale...
Bah, questo è il tipico film dell'orrore che viene sviluppato intorno a degli effetti speciali. L'ambientazione cerca di essere Cyber-punk, ma fallisce miseramente, e lo svolgimento della trama è quanto di più prevedibile possa esistere. Unico punto a favore: gli effetti speciali, che sono resi in maniera molto efficace. Maggiore difetto: gli effetti speciali, che rendono il film esasperatamente "splatter".

THE RESURRECTED

Come fa uno scienziato del New England a piantare in asso tutto quel che ha e andare via da casa? Semplice, basta che rinvenga un qualsiasi testo di un qualsiasi alchimista del diciottesimo secolo, che cominci a lavorarci un po' su, che riesca a riportare in vita qualche bel cadavere putrescente, che si accorga che la formula si può migliorare e... Voilà, il gioco è fatto. A questo punto aggiungete una bella mogliettina ancora profondamente innamorata di lui, un detective assunto dalla bella mogliettina di prima, un misterioso professor Ash (guarda caso, manca solo l'assistente "Dust" e poi siamo al completo) e una casa in campagna molto isolata e temuta, e avrete composto il perfetto identikit del film.
Ecco il tipico esempio di film estremamente curato, ma che non riesce a piacermi. La storia da cui è stata tratta la sceneggiatura è chiaramente facente parte del filone "lovecraftiano", ma il problema è che non si sono limitati alla storia. Tutto, nel film, vuole ricreare l'atmosfera anni 50: e ci riesce tanto bene da darvi l'impressione di star guardando uno di quei thriller da dopoguerra.
Sicuramente molto ben fatto, ma a me non è piaciuto.

MUTRONICS

All'alba dei tempi, quando l'umanità doveva ancora assumere una identità ben distinta da quella delle scimmie, la Terra fu visitata dagli alieni. Questi decisero di fondare una nuova razza, capace di confondersi con i futuri padroni della Terra ma con capacità fisiche molto superiori. Gli zoanoidi, questo il nome della nuova razza, si possono "catalogare" come delle forme mutanti che integrano alla loro forma umana quella di una qualche altra razza animale. Il loro scopo è quello di impadronirsi del pianeta e sottomettere, in un futuro allora remoto, tutto il genere umano.
Gli alieni hanno però lasciato sulla Terra il Guyver, una potentissima arma che cade in mano agli umani...
Questo è stato uno dei film del festival che ho preferito.
Lasciate perdere il fatto che venga caratterizzato come film horror, questo è una parodia dei film di karate giapponesi. E' splendido, pieno di ottimi sketch e situazioni paradossali.

WARLOCK

Warlock è un potente negromante che ha stretto un patto con il diavolo. Redferne è un grande cacciatore di streghe a cui Worlock ha ucciso la moglie. Il secondo giura di catturare e giustiziare il primo, e ci riesce almeno in parte. La parte che gli riesce è quella di catturarlo; quanto al giustiziarlo il demone protettore di Warlock non sembra d'accordo e si prende la briga di spedire il suo beniamino nel futuro, e precisamente nella Los Angeles dei nostri giorni, generando un vortice magico intorno alla sua persona. Redferne si lancia contro il vortice magico tentando di impedire la fuga del prigioniero, ma l'unico effetto che riesce a ottenere è quello di ritrovarsi proiettato nel futuro insieme al demoniaco. Da qui parte l'odissea di Redferne che deve impedire a Worlock di portare a termine il compito affidatogli dal diavolo.

Bello. Molto divertente e decisamente ben fatto. Vi basti sapere che, alla fine del film, tutto il gruppo di amici che avevo intorno lo ha definito "Terminator con uno stregone al posto del droide".

IL POZZO E IL PENDOLO

Siamo nella Spagna del medioevo. Un panettiere e sua moglie si recano in città in occasione di una festa patronale e vengono trascinati dalla folla fino al castello dove si sta tenendo l'esecuzione di una strega. In questo frangente Torquemada, il grande inquisitore, nota la bella fanciulla innamorandosene e ordina di farla arrestare perché, chiaramente, è capace di lanciare incantesimi d'amore. Da questo momento in poi, il panettiere si lancia al recupero della moglie perduta.
Cari lettori, non ci siamo. Grande budget, grande fotografia, ma la sceneggiatura è veramente da ridere. Tutto il palatrussardi è scoppiato a ridere quando il panettiere ha sconfitto tutta una guarnigione con l'ausilio di un mestolo; e tutto il Palatrussardi ha iniziato a fischiare quando si è venuto a scoprire che Maria, la moglie del panettiere, era addirittura dotata di poteri psionici.
Bah, un inutile minestrone.

CHILDREN OF THE NIGHT

Ogni tanto qualcosa non va come dovrebbe. Una tranquilla cittadina di provincia assolutamente senza storia, si trova a essere il luogo prescelto dalle forze del male come campo base per i propri piani d'orrore. E questo è proprio quello che succede al paesino in cui abita la figlia di Mark Gardener, un insegnante che trova assolutamente ridicole tutte le teorie che parlano di non-morti e vampiri vari.
Ciononondimeno, si reca a Allburg, dove ha saputo che un prete tiene prigioniere due non-morte (Zombie nella fattispecie). Una volta giunto viene a scoprire che non sono solo le due persone che il prete gli ha indicato le uniche che hanno subito il triste destino della non-morte, ma che anche la simpatica nonna della sua brava bambina, e quindi sua madre o sua suocera, aveva i canini un po' più lunghi del normale. Ovviamente la ragione di vita di Mark diventa quella di distruggere tutto ciò che è dotato di una dentatura strutturalmente ben piazzata. E ne avrà da distruggere...
Purtroppo, non ho potuto seguire il film in questione e non posso esprimere dei giudizi; ma non ho sentito molta gente entusiasta di questo film.

HIRUKO THE GOBLIN

Yabé, un giovane insegnante, scrive una lettera al prof. Hieda in cui spiega come un antico altare sia stato ritrovato nelle grotte sottostanti la sua scuola. Una volta giunto sul posto, Hieda scopre che sia Yabé, sia un gran numero di studenti della scuola suddetta, sono scomparsi. Masao, l'assistente del prof. Hieda, è il primo a scoprire che nella scuola pressoché deserta, si aggira una strana creatura dotata della testa di Reiko, una delle studentesse scomparse, e di ben sei zampe.
I film di Shinya Tsukamoto mi hanno sempre lasciato perplesso. E' dichiaratamente noto a tutta la popolazione mondiale che la mia cultura in campo cinematografico è alquanto limitata, ma proprio non riesco a capire cosa ci trovino di tanto lodevole in questo film tutti i critici di cui ho avuto modo di ascoltare il parere. Di sicuro non è la sceneggiatura il pezzo forte, anche la fotografia non eccelle e gli effetti speciali hanno un qualcosa di troppo plastico (nel senso del materiale, non del movimento). Bah!

SEVERED TIES

Un geniale scienziato americano verrà ricordato dalla storia per aver fatto due cose: essersi impegnato nella ricerca per la rigenerazione degli organi, e l'essersi sposato con Helena Harrison. Gli studi che ha condotto sulla rigenerazione degli organi, lo ha quasi portato a scoprire un formula che consente al corpo umano di rigenerare completamente un arto, o un qualsiasi altro organo, che sia stato strappato via o asporato. Il suo matrimonio con Helena, invece, lo ha portato ad avere un figlio, geniale quanto lui ma non avido quanto la madre. Quest'ultima, infatti, cerca di sfruttare il talento di suo figlio per completare il lavoro iniziato dal padre e vendere la formula a una società farmaceutica già disposta a sborsare dei miliardi. Nulla è, però, così semplice e la situazione sfugge di mano a entrambe le parti.
Nulla da ridire. Torna il tema di "Re-animator" con una storia decisamente migliore e dei buoni effetti speciali. Un film dell'orrore senza tanti fronzoli, senza infamia e con qualche lode.

LUNATICS

Sebbene Hank sembri una persona completamente normale, è completamente pazzo. Vive da diversi mesi completamente rinchiuso nel proprio appartamento in cui ha tappezzato tutte le pareti di carta stagnola, onde impedire l'entrata ai dottori che gli orbitano intorno. Purtroppo questo non lo protegge da una banda di rappisti che (sempre secondo ciò che il suo "singolare" cervello gli fa recepire) usano il suo naso come puntina per fare lo 'Skretch' sui dischi.
Sebbene sia completamente fuori di testa, questo non vuol dire che non soffra per lo stato di estrema solitudine in cui si trova e, una sera, decide di mettersi in contatto con delle ragazze componendo il numero di un 'sexy-phone'. Per una incredibile

BASKET CASE III THE PROGENY

Belial è diventato padre. Tanti piccoli e voraci esserini viscidi stanno crescendo e presto diventeranno forti e dentati come il papà. Ma un gruppo di poliziotti li ha rapiti tutti, e non possiamo permettere che ci una tale ingiustizia resti impunita. Bisogna che Duane e Belial facciano del loro meglio per riportare i "pargoli" nella loro casetta.
Quanti di voi hanno mai visto, o ricordano ancora, il Muppet Show? Beh, questo film sembra una puntata di quello splendido programma un po' allungata e con un'ambientazione più vasta. A qualcuno potrebbe piacere, ma io preferisco i 'muppet' originali.

CHILDREN OF THE CORN 2: DEADLY HARVEST

La popolazione di Hamingford ha scoperto la strage che è avvenuta nel vicino villaggio di Gatlin. Il fatto attira una moltitudine di giornalisti tra cui Garret, un reporter che si fa accompagnare dal figlio Danny. Garret stringe amicizia con Angela, la padrona dell'albergo presso il quale dimora, che non è completamente sicura dell'innocenza dei bambini sopravvissuti alla strage del vicino paesino. Quasi a dare un senso profetico di quelle parole, iniziano una serie di morti violente in quello che diventerà la seconda cittadina stravolta da "colui che cammina tra i filari".
Non intendo aggiungere altro a quanto ho già scritto se non una cosa: non mi è piaciuto.

AMITYVILLE '92

Il potere di alcuni oggetti magici è veramente incredibile. La loro influenza può essere talmente grande da risultare praticamente irrefrenabile. E questo, come tra breve avrà modo di appurare anche la famiglia Sterling, è valido anche per gli oggetti maleficamente magici. Jacob Sterling torna da New York con un regalo per la propria famiglia: un orologio da salotto comperato a Amityville. Una volta che questo oggetto di origine arcana ha preso posto in casa, tutto il suo potere malefico comincia a manifestarsi, e solo una donna sembra in grado di resistergli.
Ottimo ritmo, questo film riesce a scorrere via molto bene. Nulla di esaltante, ma un bell'esempio di come qualcuno sappia ancora cosa è il thrilling.

THE AMBULANCE

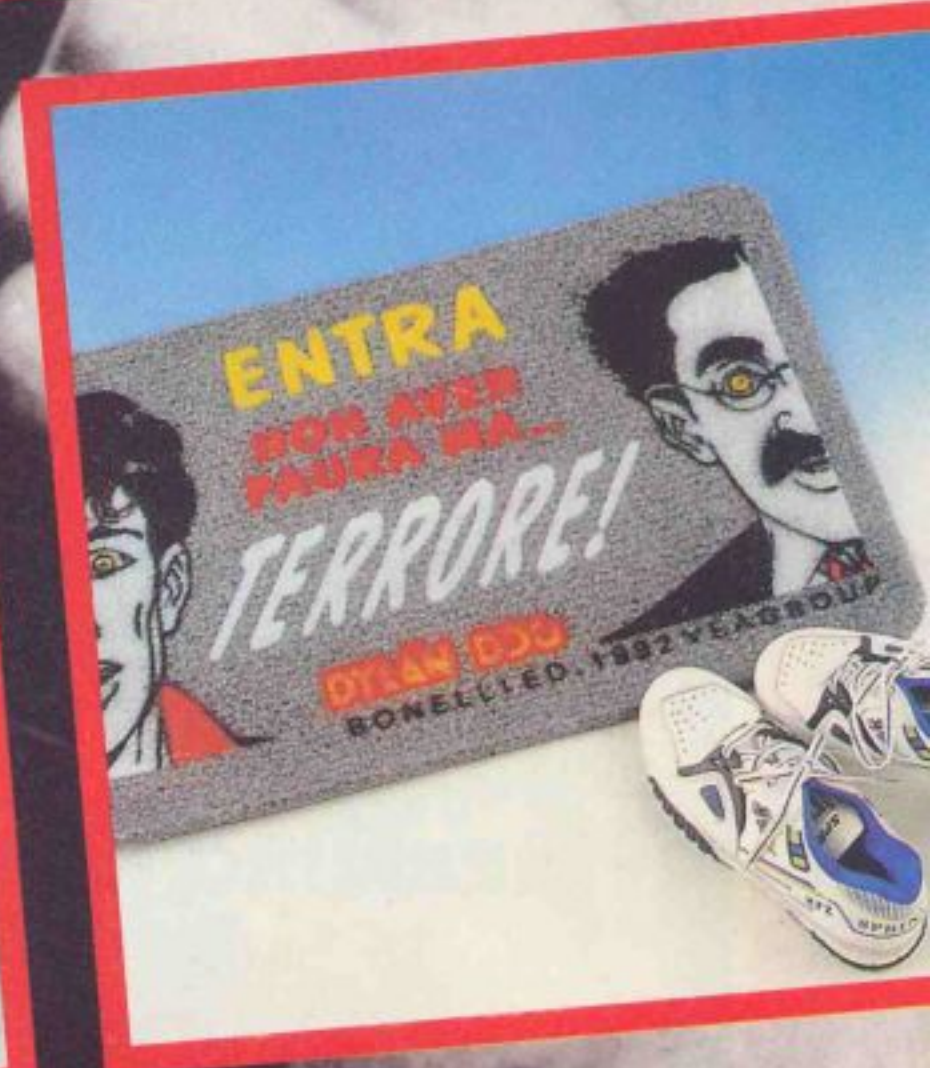
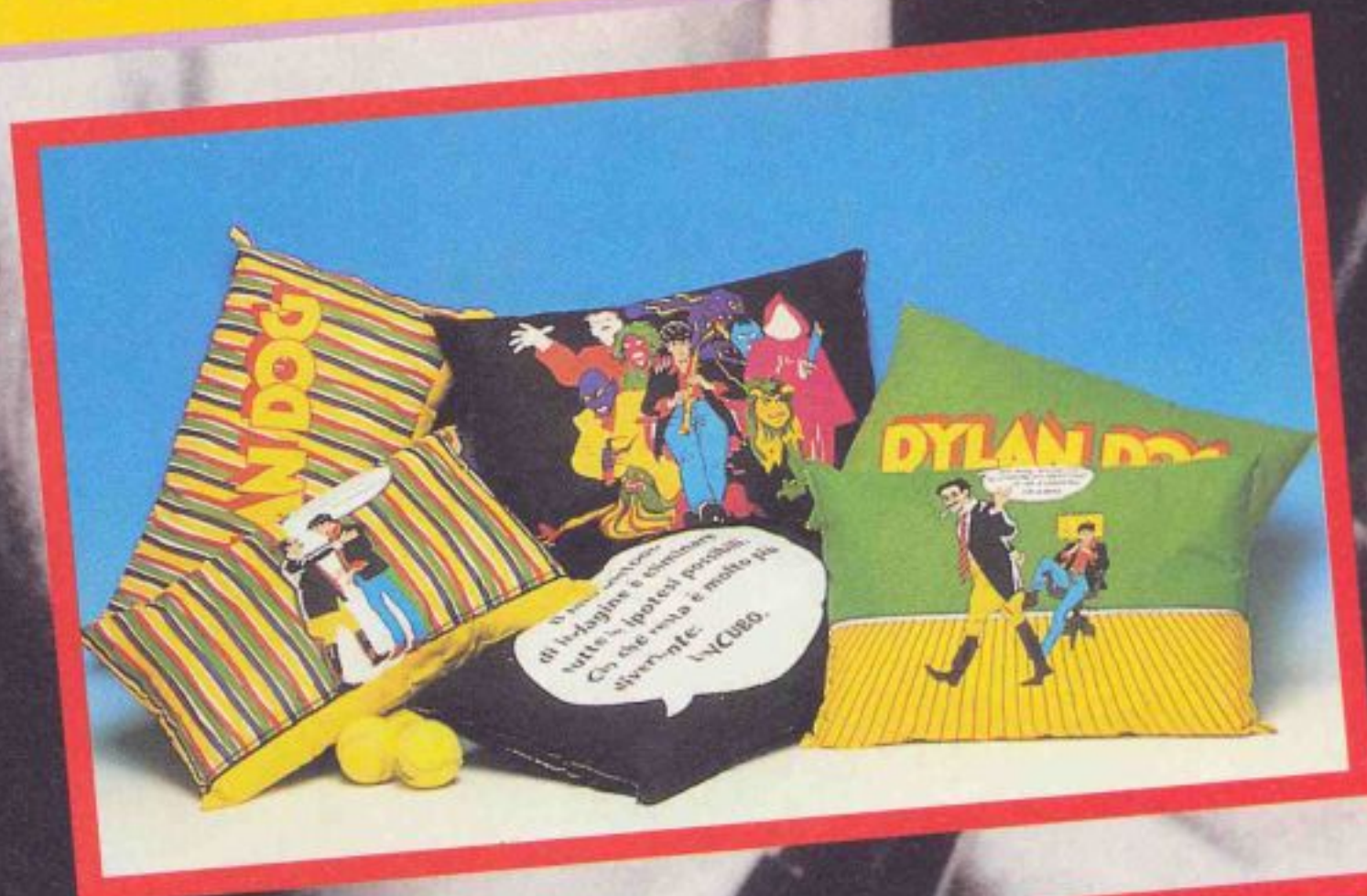
A New York la vita può essere strana. Passeggiando per la strada si incrocia una bella donna di passaggio e si cerca di abbordarla. Questa non sembra essere disposta ad accettare la vostra corte quando, improvvisamente, cade a terra vittima di un malore. I soccorsi arrivano molto tempestivamente e Cheryl, la donna colta dal malore, viene portata all'ospedale St. Francis, almeno secondo quanto riferisce uno dei portantini. Josh, il disegnatore che cercava di irretire Cheryl, si reca al suddetto ospedale dopo un paio d'ore, ma sembra che Cheryl non sia mai arrivata. Indagando sul possibile destino della sua neo-conoscente (con serie speranze da parte di lui di approfondire il loro rapporto), si viene a sapere che Cheryl non è l'unica ragazza diabetica a essere scomparsa nel nulla negli ultimi tempi.

Film molto ben strutturato, con un uso pressoché nullo degli effetti speciali, ma con una grande sceneggiatura sullo sfondo. Ottima la resa e la personalità di tutti i personaggi.

976-EVIL II

A cosa serve un preside molto esperto nel campo delle proiezioni astrali se non a giustificare una serie di misteriosi omicidi? E a cosa servono due baldi protagonisti in un film dell'orrore se non a contrastare i piani di questo maledetto (è proprio il caso di dirlo) preside? Beh, a niente altro.

PER IL TUO COMPLEANNO TI RAGALO UN DYLAN DOG

Anche Dylan Dog è un personaggio importante, e lo testimonia il fatto che la VEAGROUP di Treviso ha sfornato una quantità immane di gadget dedicati al vostro beniamino.
Oltre al fantomatico orologio da polso, sono disponibili le cartoline, i portaritratti, i portaoenne, lo zerbino (!), i puzzle,i cuscini, i bigliettini d'auguri, gli adesivi, gli sgabello-fustini, i salvadanai, le lavagnette, le lampade, gli specchi sagomati e il cielo solo sa quanti altri. Sono tutti di ottima fattura, e siamo sicuri che a tuti quanti piacerebbe ricevere un Dylan Dog per il proprio compleanno.

Omnintendo

PIU' COLORATO DELL'IRIDE, IL SEGUITO DI BUBBLE BOBBLE SPARGE ARCOBALENI A DESTRA E A MANCA SOTTO LE SPOGLIE DI RAINBOW ISLAND

●

NESSUNO HA MAI PENSATO DI RIUSCIRE A LEVARSELI DI TORNO, QUINDI ECCO ALTRI NINJA IN “BLUE SHADOW”

●

MEGAMAN II - OTTO LIVELLI NON VI TERRANNO A LUNGO LONTANI DALLA VITTORIA FINALE

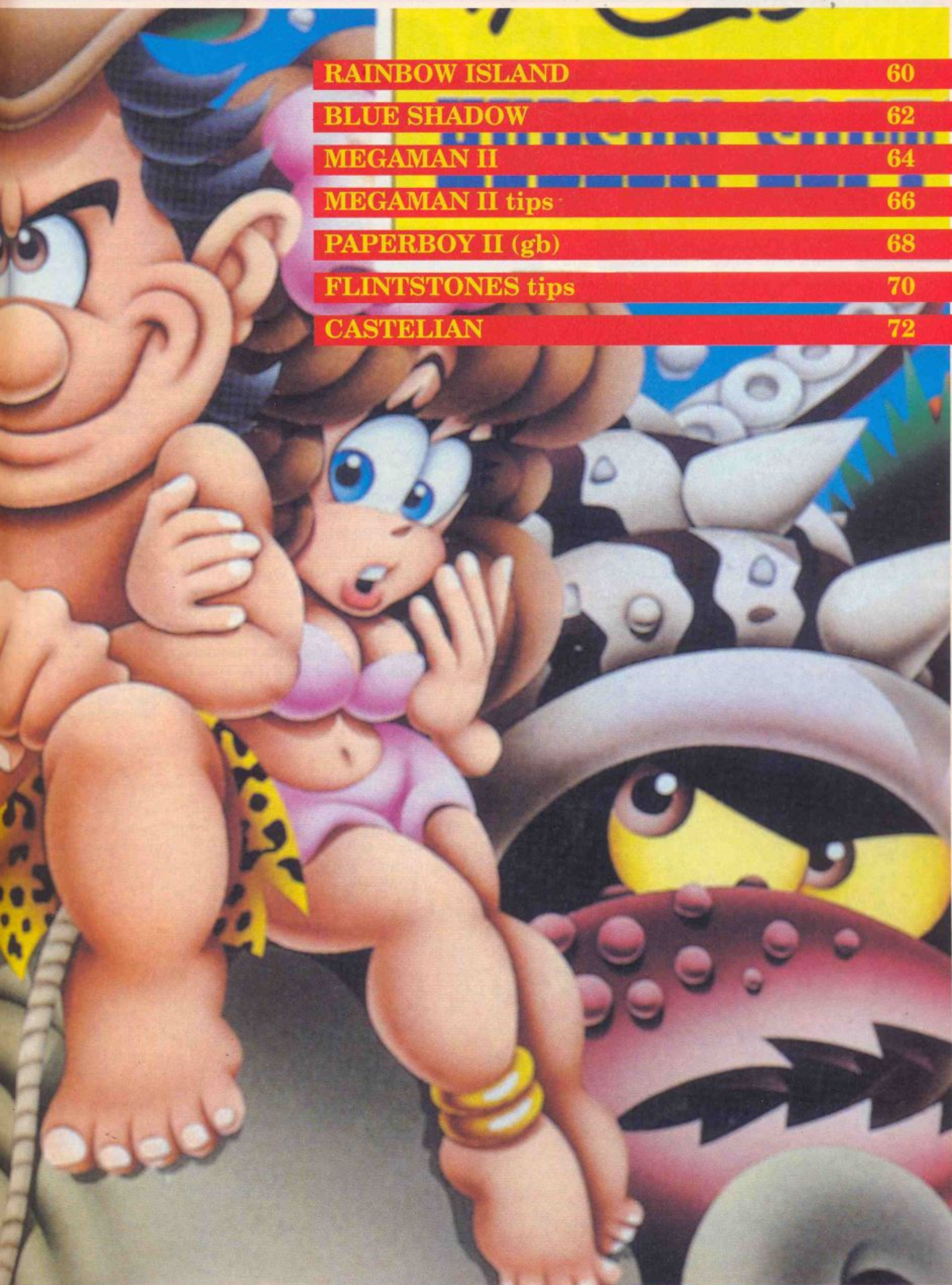
●

ANCORA A DISTRIBUIRE GIORNALI IN PAPERBOY II

●

A VOI QUALCHE TRUCCO PER I FLINTSTONES

●

NEBULUS ARRIVA SUL GAME BOY CON UN ALTRO NOME, MA LO ABBIAMO RICONOSCIUTO TUTTI.

NES OCEAN

RAINBOW IS

Ancora una volta, sono costretto a recensire Rainbow Islands. Parecchi mesi fa - più precisamente, quando ancora i diritti di pubblicazione erano della Firebird e non della Ocean - , arrivò in redazione in versione C64. Con la mia solita generosità e magnanimità nonché amore per il prossimo mi avventai sul dischetto con un pazzo urlando "guai a chi me lo tocca" (se Giancarlo o Alex hanno inserito note qui, me lo sono meritato) e "lo voglio recensire IO!". Ancora non sapevo che cosa sarebbe in seguito accaduto. Dopo aver tirato fuori un mirabolante special di tre pagine mi sentii più che soddisfatto, ma le cattive notizie stavano per arrivare: ci era pervenuta anche la versione Amiga, e c'era bisogno di una bella recensione per TGM. Stefano mi si avvicinò con fare subdolo e mi disse con voce ambigua: "sai, tu ci hai giocato tanto..." (stesso discorso di prima fatto sulle note). Dopo un sacco di mesi uscì la versione ufficiale della Ocean e DI NUOVO fui costretto scriverne una recensione ("sei quello che lo conosce di più" disse Giorgio), che poi se non sbaglio non venne pubblicata per motivi di spazio. Un po' di mesi dopo scoppiò in Italia la moda delle console e uno dei primi titoli che arrivarono per

A

A Gli inglesi vedono il calcio dappertutto.

B Spatafasciate quella simpatica apetta.

C Molta gente pensa che le coccinelle siano degli insetti simpatici.

D Un ragno anni cinquanta, in bianco e nero.

E Il cielo arancione? E di che colore saranno i mandarini?

F Vedete quel due in alto? Significa che state tirando le cuoia giusto tre centimetri prima della fine del sottolivello.

B

C

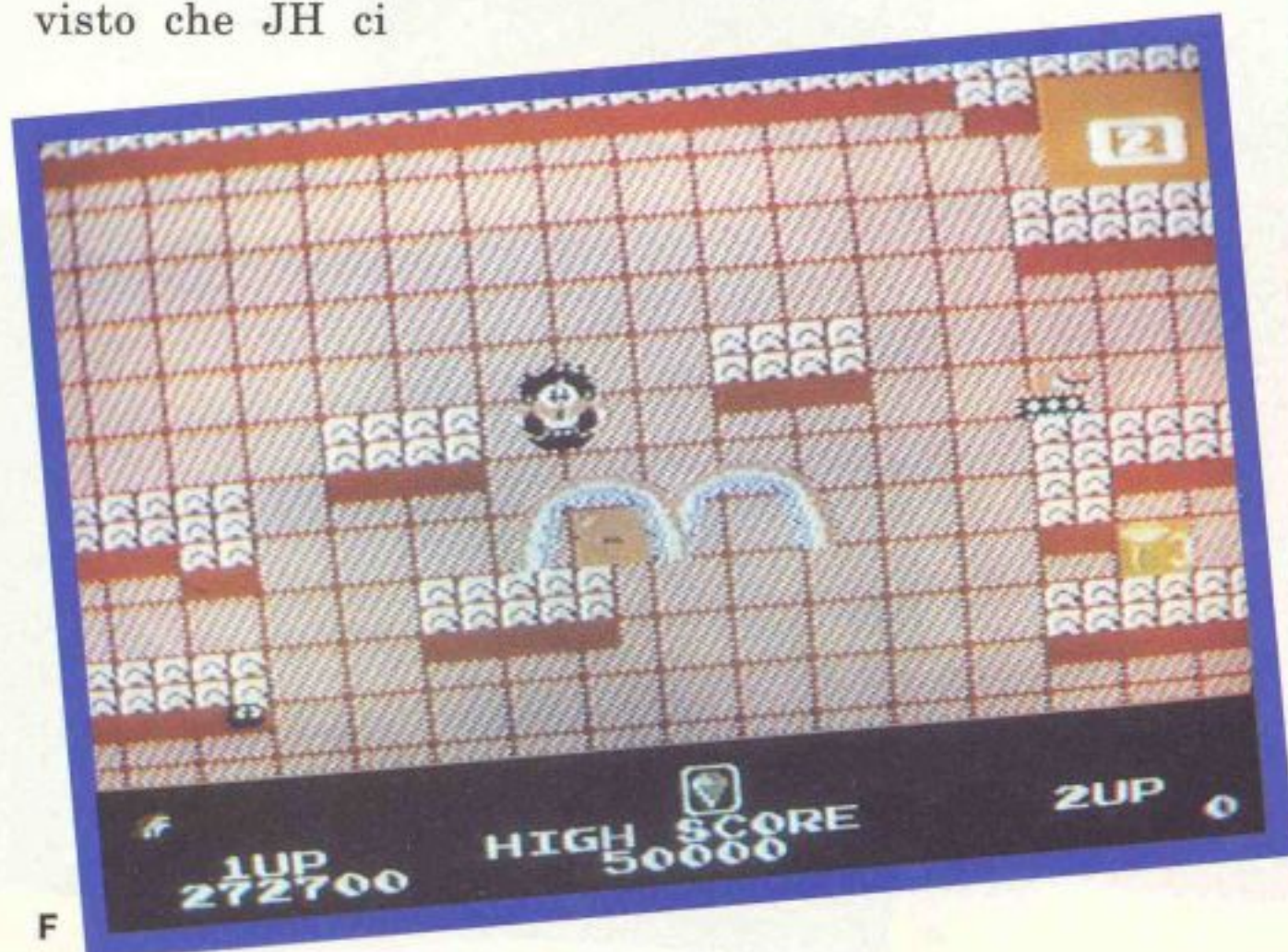
Nonostante la mia personale idiosincrasia per questo gioco (non è piacevole vederselo passare tra le mani milioni di volte per tutti i formati diversi), devo ammettere che a) il coin-op è uno dei più divertenti mai realizzati dalla Taito, la mia casa preferita, b) è stato convertito virtualmente per tutte le macchine in maniera superba e c) la versione NES è quella che sfrutta meglio le possibilità della macchina. Con queste premesse, non posso fare a meno di dirvi che Rainbow Islands è uno dei migliori platform per NES (che pure ne ha una barca e tutti - o quasi - di incredibile fattura), è un sacco divertente, ha una marea di bonus nascosti che aumentano l'interesse e la longevità (e dei quali parleremo nel prossimo numero), ha una giocabilità smisurata ed è un acquisto essenziale.

SLANDS

D

Nonostante Rainbow Islands sia uno dei titoli più consueti del mondo dei videogiochi, c'è sempre qualche macchina bisognosa di una sua versione (speriamo solo che non ne esca anche una per Super NES) e c'è sempre qualcuno che non ha mai avuto la possibilità di giocarci o di vederlo. Per questo la Ocean non finirà mai con la sua opera di evangelizzazione carinosa, e sono sicuro che i miei nipoti un giorno o l'altro sfogliando una rivista di videogiochi del lontano futuro (sempre che tra qualche decennio le riviste siano ancora da sfogliare) esclameranno: "hei, guarda, sta per uscire Rainbow Island per l'Ono-Sendai. Chissà se lo faranno mai per il mio Maas-Neotek? E scommettiamo che la recensione la faranno fare a MA (noooo, vi prego! NdMA)?". Ad ogni modo, se qualcuno tra di voi fa parte della ristretta schiera di sfortunati, gli consiglio caldamente l'acquisto - è senza dubbio uno dei migliori giochi per il NES, ed è pure programmato molto bene.

E

Megadrive fu proprio Rainbow Islands. Indovinate? Esatto, altra recensione, che al momento non ricordo se pubblicata o meno. Pensavo di averla scampata con il NES visto che JH ci aveva già pensato su Consolemania, ma ecco che appare il Nintendo anche su ZZAP!, e Giancarlo è troppo occupato per parlarne. Buaaaa...

F

PRESENTAZIONE 88%

Nessuna opzione degna di nota, manuale appena sufficiente e nessuna schermata di intermezzo - però dare un voto basso ci seccava.

GRAFICA 93%

Ottima resa della simpatica grafica originale. Discreta la scelta dei colori.

SONORO 79%

Finalmente non c'è più quel maledetto "Over the Rainbow" che ci perseguitava sulle altre versioni.

APPETIBILITA' 94%

A forza di sentirne parlare, come si può non volerci fare una partita?

LONGEVITA' 95%

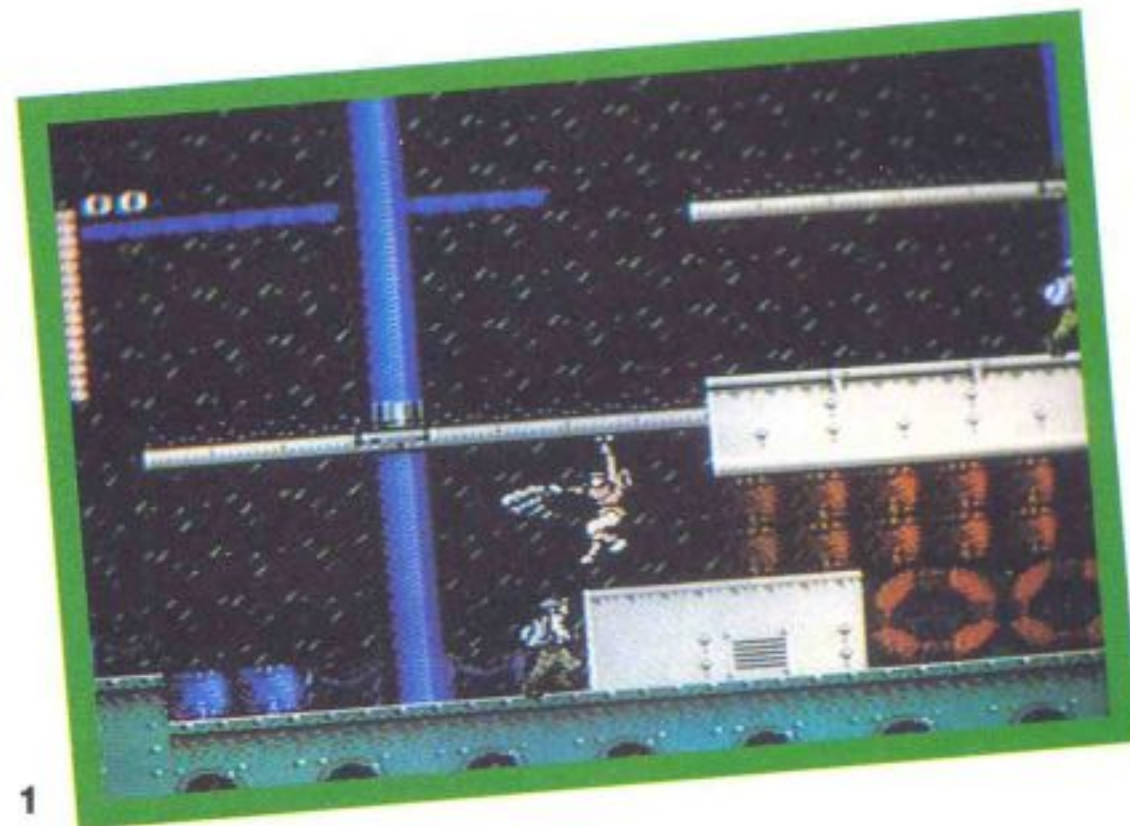
Prima che lo completiate nella maniera giusta ci vorrà una vita!

GLOBALE 92%

Se non lo avete ancora, compratelo! E se lo avete già... che state leggendo a fare?

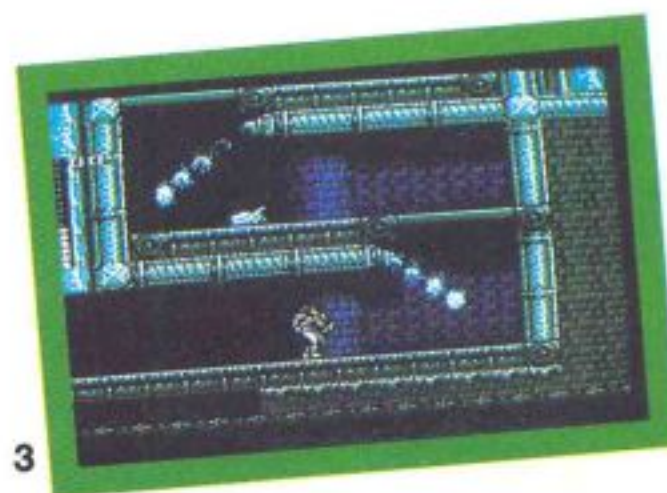
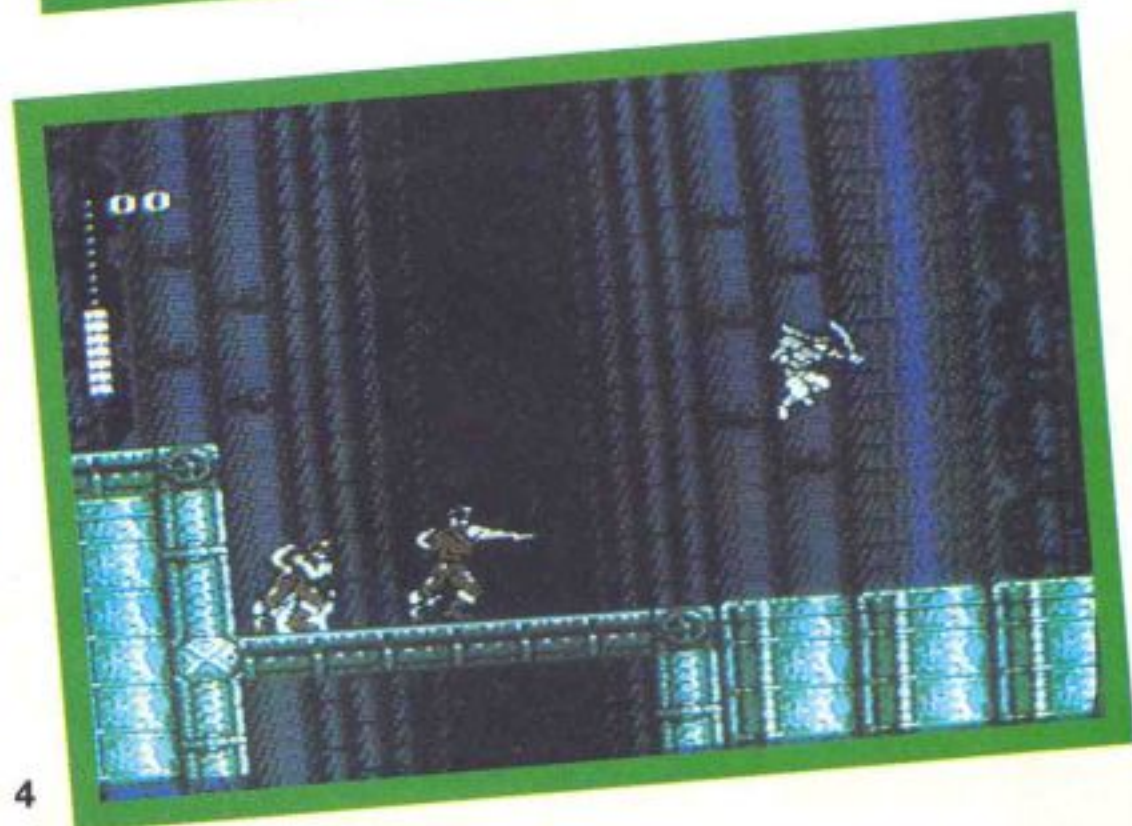
NES TAITO

BLUE SHAD

Il malvagissimo imperatore Garuda nel duemilaequalcosa si è impadronito degli attuali Stati Uniti, imponendo un regime autoritario e spietato. Sotto questo regime le persone che perdono la vita per i motivi più futili sono numerose e il malcontento serpeggia tra la gente, chi si sveglierà e deciderà di dare una mano agli oppressi? Ed ecco che a questo punto entrano in gioco due abili ninja, Hayate e Kaede, che si impegnano a ripulire la loro città natìa dagli scagnozzi di Garuda, penetrare nella sua fortezza e levarlo dalle scatole.

Il giocatore (o anche i giocatori, visto che è possibile giocare in due contemporaneamente) controlla uno dei due ninja e lo deve guidare per le vie e i complessi della megalopoli alla ricerca dei mini-boss di quartiere che control lano

1 Kaede appesa a un palo cerca di allontanare un noioso scagnozzo agitando mollemente la sua katana.

2 Il tizio di fronte non è precisamente amichevole - occhio al suo fucile...

3 Arrivati a questo punto, vi conviene avere delle shuriken per sparare a quella specie di topi meccanici. Come potete vedere dall'indicatore, noi non ne abbiamo...

Orpolà! Blue Shadow colpisce dapprima per la grande tecnica con la quale è stata realizzata la grafica: i fondali sono ricchi, particolareggiati e ben colorati, e la stessa cosa vale per gli sprite - che piacevole sorpresa! Dopo il primo momento di smarrimento dovuto all'ammirazione, comunque, si comincia ad apprezzare lo schema di gioco veloce e privo di fronzoli tipico del prodotto poco noto ma che ha tutte le carte in regola per avere successo. Lo schema di gioco non è eccessivamente originale o innovativo, eppure giocarci è piacevole - specialmente in due contemporaneamente, opzione che è un vero toccasana per questo genere di giochi. La cura prestata alla progettazione dei livelli è evidente, soprattutto osservando quello che i due ninja riescono a fare con piattaforme mobili e pali vari - sembra quasi un piccolo Strider. Ah, se tutti i giochi fossero così: senza pretese, eppure competenti e divertenti. Compratelo, non ve ne pentirete.

OW

Bello! Di che cosa è la licenza? La conversione? L'adattamento? Non è possibile: un gioco così bello che non dipende da nessun fumetto-coin-op-film-cartoneanimato? ma dove l'avranno mai pescato? Blue Shadow è un gioco di quelli che in gergo "si lasciano giocare": senza troppe pretese, né troppo facili né impossibili e privi di sostanziali difetti. In effetti, è quasi un miracolo: la grafica è davvero molto bella grazie alla cura prestata ai fondali e agli sprites che, pur essendo poco animati, rendono bene l'idea di quello che stanno facendo in quel momento (e cioè, corrono furtivamente sui tetti, per le strade ecc...), il sonoro è composto da alcune colonne sonore "rivitalizzanti" e c'è la possibilità di giocare in doppio in contemporanea - che cosa si potrebbe volere di più? In effetti, si potrebbe chiedere anche uno schema di gioco un po' più vario o magari un po' più originale, ma forse è pretendere troppo.

GC

4 Via, a gambe levate!

5 Il "mostro" del secondo livello.

6 Lasciarsi cadere non è consigliabile, che dite, saltiamo sulla piattaforma?

7 Oof! Che male...

8 Questo samurai a dir poco enorme è il guardiano del terzo livello. Attenti alla katana!

5

ogni singola sezione per conto dell'imperatore. Oltre a questi tizi da sgominare però ci saranno disseminate tutt'intorno le guardie dell'Imperatore che andranno eliminate pena assalti da parte loro poco proficui per i giocatori. I due ninja all'inizio sono armati solamente di una spada, ma proseguendo nel loro viaggio si potranno imbattere in alcune urne misteriose contenenti armi extra come shuriken e arpioni o boccette rivitalizzanti. Ogni due sezioni incontrano un nemico-macchinario più robusto del solito: quello è uno dei mini-boss precedentemente citati, e tutto quello che dovrete è fargli del male. Tanto.

6

7

8

PRESENTAZIONE 81%

Opzione uno/due giocatori, selezione del personaggio e simpatica introduzione.

GRAFICA 94%

Molto definita, discretamente colorata e animazioni azzeccate.

SONORO 87%

Le colonne sonore sono molto frizzanti, e gli effetti più che appropriati.

APPETIBILITA' 90%

Lo stile di gioco è abbastanza classico, e la curva della difficoltà è ben settata.

LONGEVITA' 91%

Nei livelli avanzati la sfida è veramente ardua, con un po' di pratica i risultati arrivano.

GLOBALE 88%

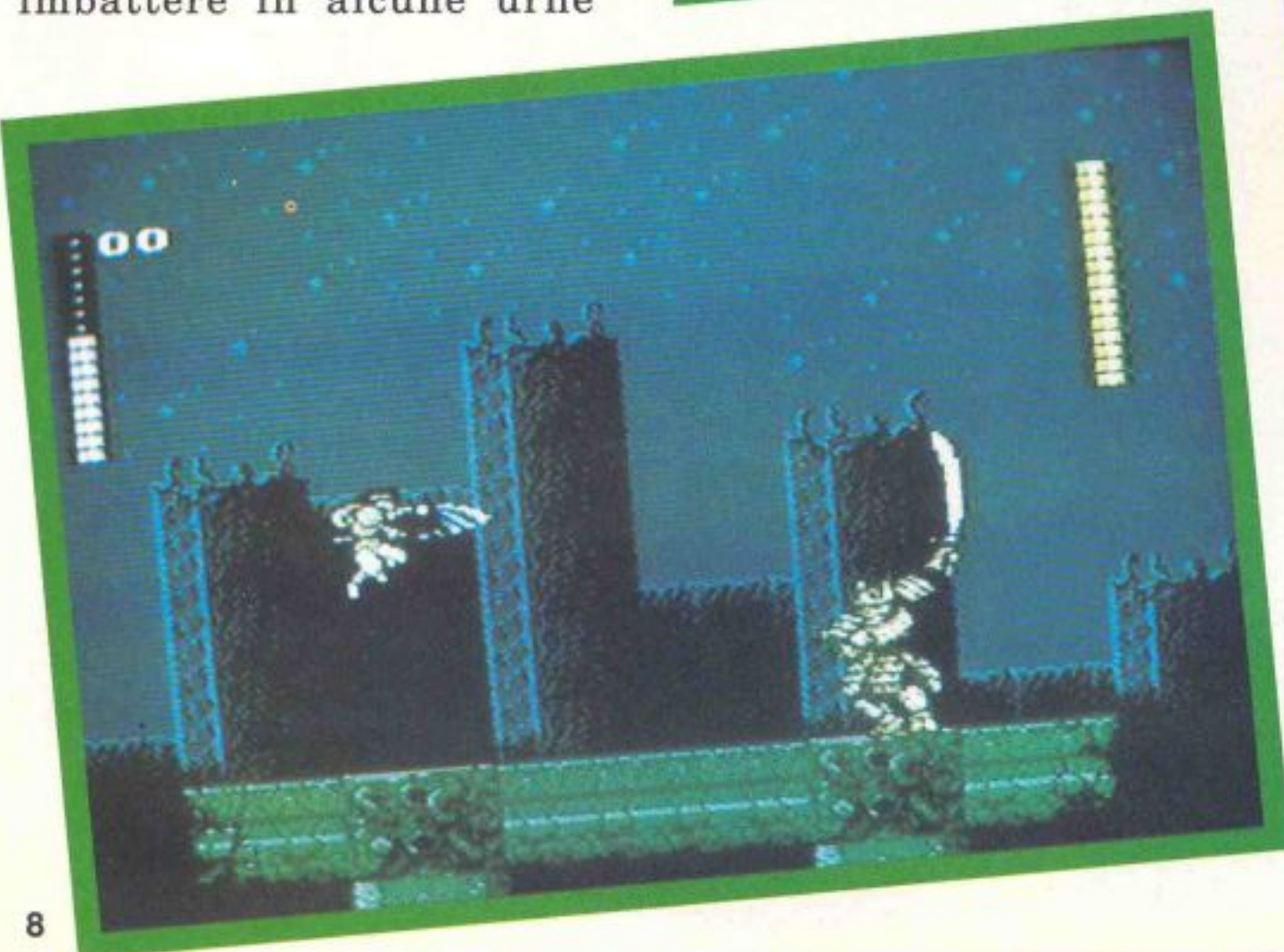
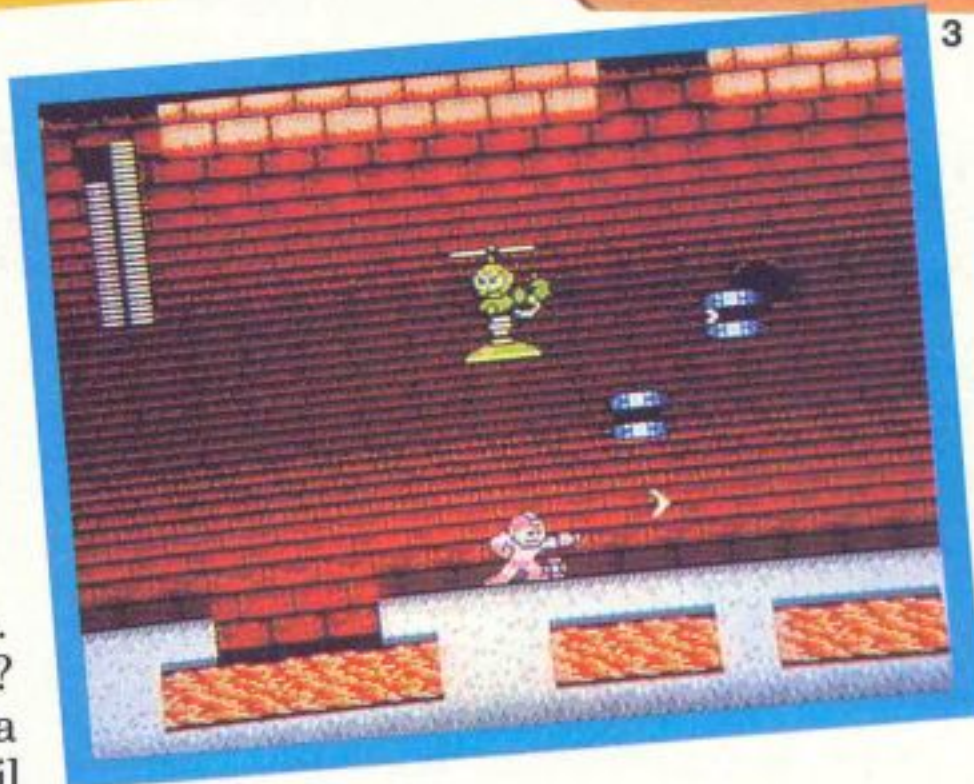
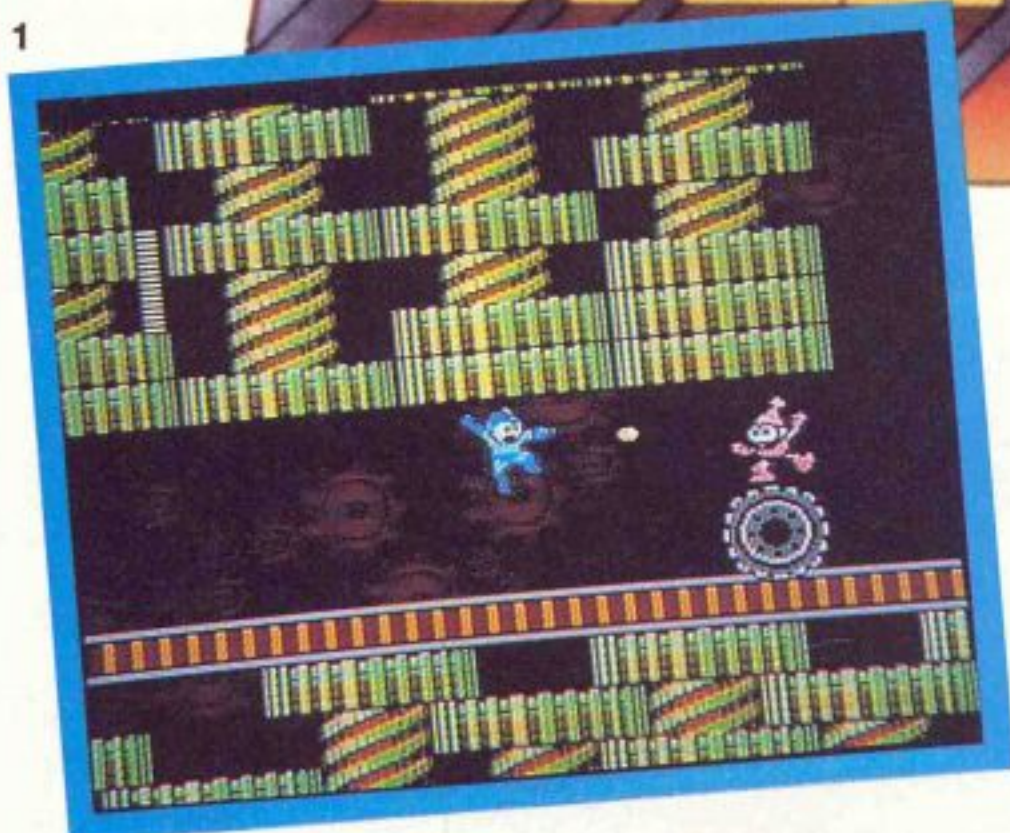
Un buon platform come beat'em-up forse troppo semplice, ma divertente.

MEGA MAN 2

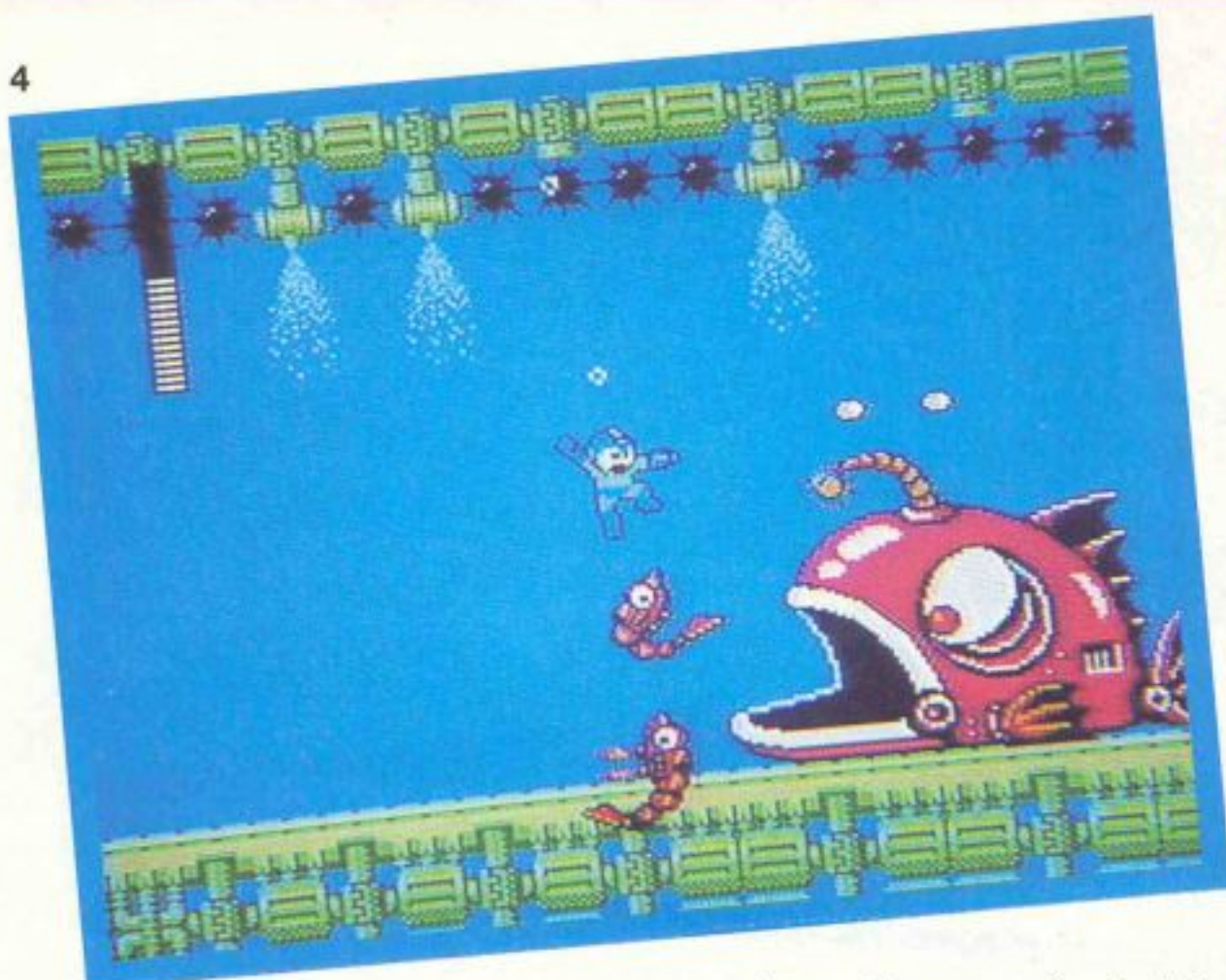
NES CAPCOM

1 Degna di un acrobata del circo un'esibizione come questa.

2 I conigli rosa uccidono!

3 Ci si potrà sentire un po' imbecilli, ma avere in testa un'elica risulta molto utile...

Goldrake? Che dilettante! Mazinga? Un pivello! Jeeg? Chi, scusa? Gundam? Ma fatemi il piacereeee... Il vero robot D.O.C. è Mega Man! Volete una prova? OK, mettiamola così: una volta ha affrontato ben SEI robot avversari diversi, e poi ha sconfitto il famigerato Dr. Willy. Non basta? Ma come! E allora beccatevi questa: il Dr. Willy è tornato, e ha costruito altri otto robot. Yawn, che divertimento. Mettiamola così: gli otto robot sono agguerritissimi, e sono specializzati in otto diversi campi di blastamento. Il primo è Air Man, un agile droide armato di alcuni turbini alquanto letali; il secondo è Heat Man, un bidone di metallo capace di sparare tremende palle di

Mega Man è uno dei migliori platform mai apparsi su NES, ma quale sarà mai la ragione? Semplice, perché lo dico io, e quindi è così. Imposizioni a parte, Mega Man è un magnifico concentrato di azione platform e strategia, dalla grafica più che accattivante e con degli sprazzi di assoluta genialità. La possibilità di "rubare" le armi agli altri droidi permette un sacco di varietà di situazioni e implica un notevole uso della materia grigia. Il difetto più grave è che è virtualmente lo stesso identico gioco del primo, ma quando è di questa qualità a chi importa? In definitiva, un classico che vi terrà occupati per un sacco di settimane e anche di più. Non perdetelo!

4

fuoco; il terzo è Metal Man, un droide molto agile che scaglia lame rotanti davvero dannose; il quarto è Bubble Man, il subacqueo di turno, armato di alcune bizzarre bolle; poi c'è Wood Man, che usa le sue foglie rotanti per proteggersi; Flash Man, dotato della capacità di fermare il tempo; Quick Man, capace di scagliare a ripetizione minuscoli boomerang e Crash man, che piazza bombe a tutt'andare. Tutto quello che dovrete fare per godervi lo show è impersonare Mega Man (eccola, la fregatura! Dopotutto, Mega Man è pur sempre una macchina, e qualcuno lo deve guidare...), penetrare in tutti e otto i livelli e vedervela con le lattine avversarie. Prima di poterli raggiungere però dovrete vedervela con i loro scagnozzi e i pericoli dei vari livelli - pesci immani per il livello di Bubble Man, Piattaforme che appaiono e scompaiono in quello di Air Man, enormi cani robot sputafuoco per il livello di Wood Man, presse omicide nel livello di Metal Man, immani precipizi in quello di Fire Man, robot salterini in quello di Crash Man, barre infilzanti nel livello di Quick Man e scivolosissimo ghiaccio in quello di Flash Man. E come se non bastasse, una volta eliminati gli otto "pesters" dovrete vedervela con il Dr Willy stesso, arroccato nella sua fortezza e protetto da numerosi macchinari MOLTO più dannosi dei vari "man". Allegria!

Non condivido l'esaltazione assoluta generata dalla mente distorta del nostro povero Marco, ma devo ammettere che Mega Man è comunque un gran bel gioco. Il NES è sfruttato alquanto bene, soprattutto per quanto riguarda il reparto grafico, ci sono dei mostri davvero ben fatti, senza contare la schermata del castello del Dr. Willy che è "rimarcabile". Il gioco vero e proprio è davvero molto gradevole, non troppo facile e non troppo difficile, e offre una sfida varia e interessante. Se state cercando un buon platform abbastanza originale, date un'occhiata a Mega Man 2.

PRESENTAZIONE 90%

Due livelli di difficoltà, la possibilità di ricominciare quando si vuole e da dove si vuole tramite password oltre a scelta libera degli otto livelli iniziali.

GRAFICA 88%

Molto bella, in particolare i fondali sono molto curati.

SONORO 87%

Una bella musichetta, effetti simpatici.

APPETIBILITA' 89%

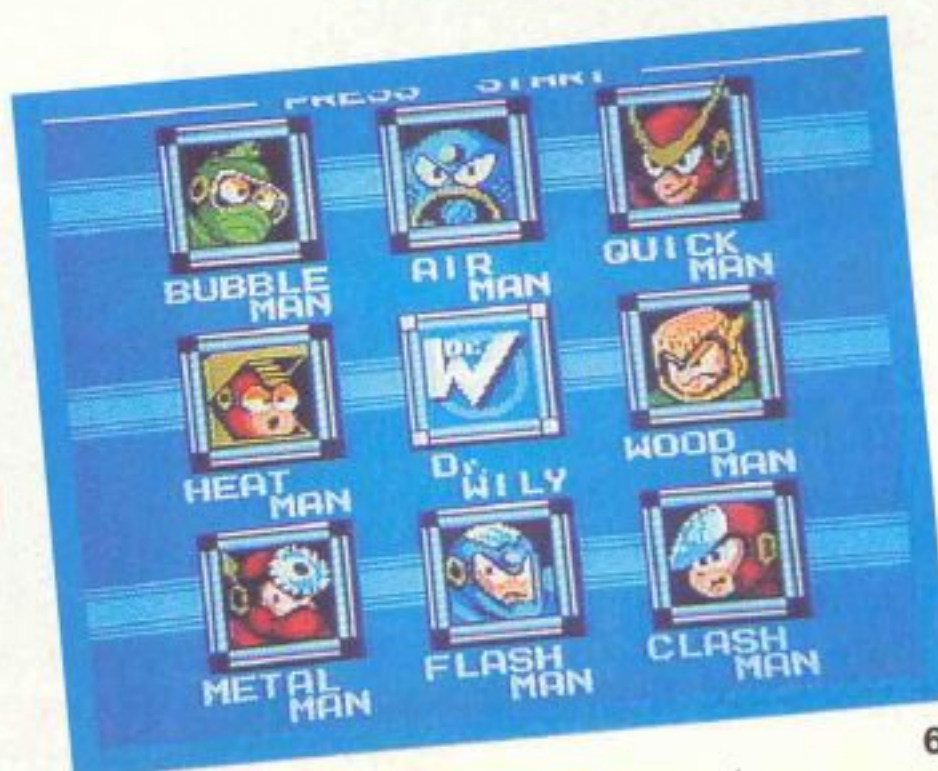
La possibilità di scegliere uno qualsiasi dei primi otto livelli è allettante...

LONGEVITA' 91%

E la possibilità di continuare a piacimento è una gran cosa.

GLOBALE 89%

Un gran gioco!

5

6

4 Pinocchioooo, Pinocchiooo, sei lì dentro?

5 Hum, a giudicare da quanto sono disgraziati questi uccelli, c'è da dubitare che siano rondini travestite.

6 Lo scermo che ci permette di scegliere l'avversario da seccare.

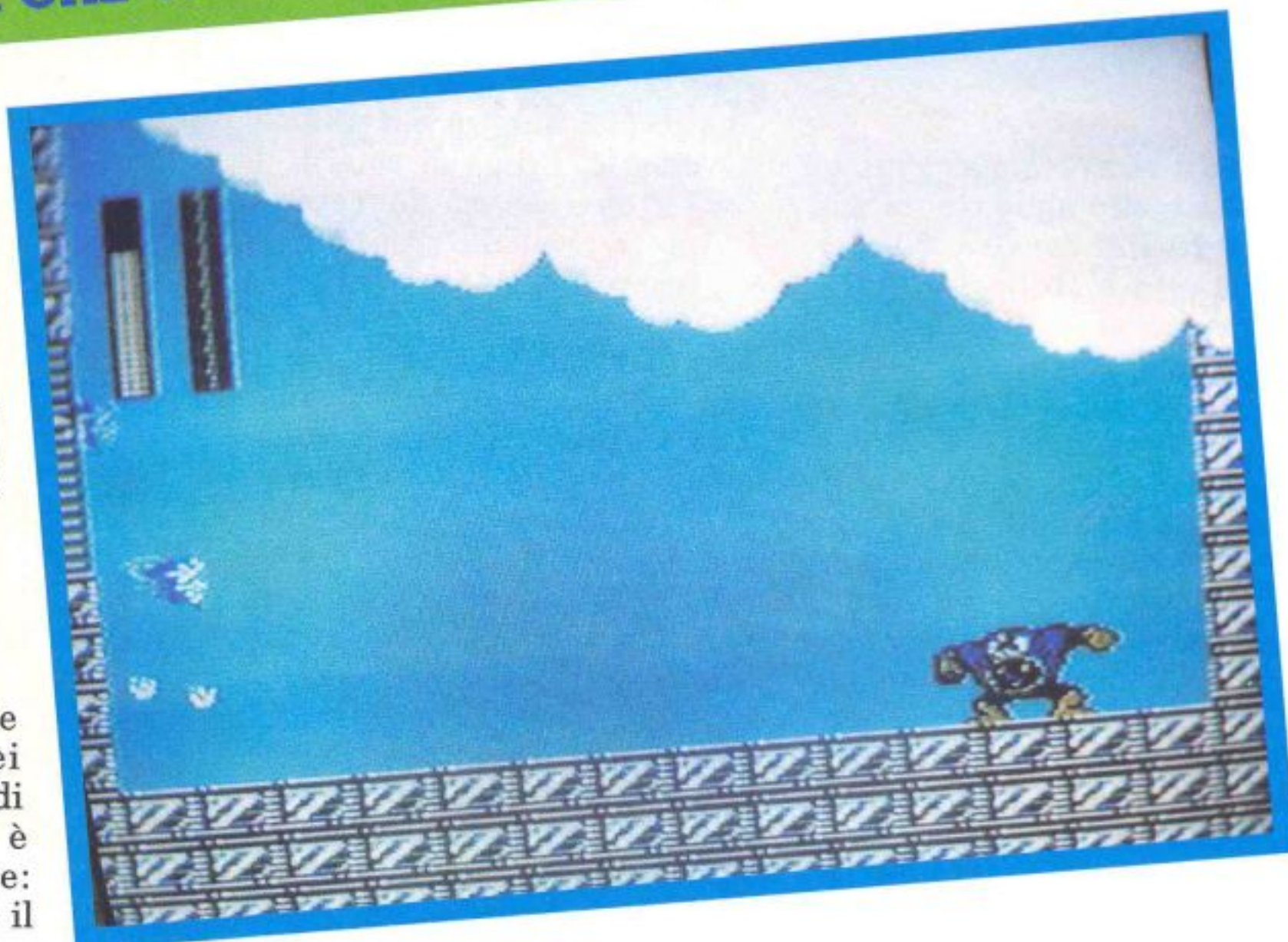
COME FAR TIRARE LE CUOIA AGLI OTTO DROIDI DEL DR. WILLY

o v v e r o

SIAMO COSI' BUONI CHE VI DIAMO UNA MANO PER MEGA MAN 2

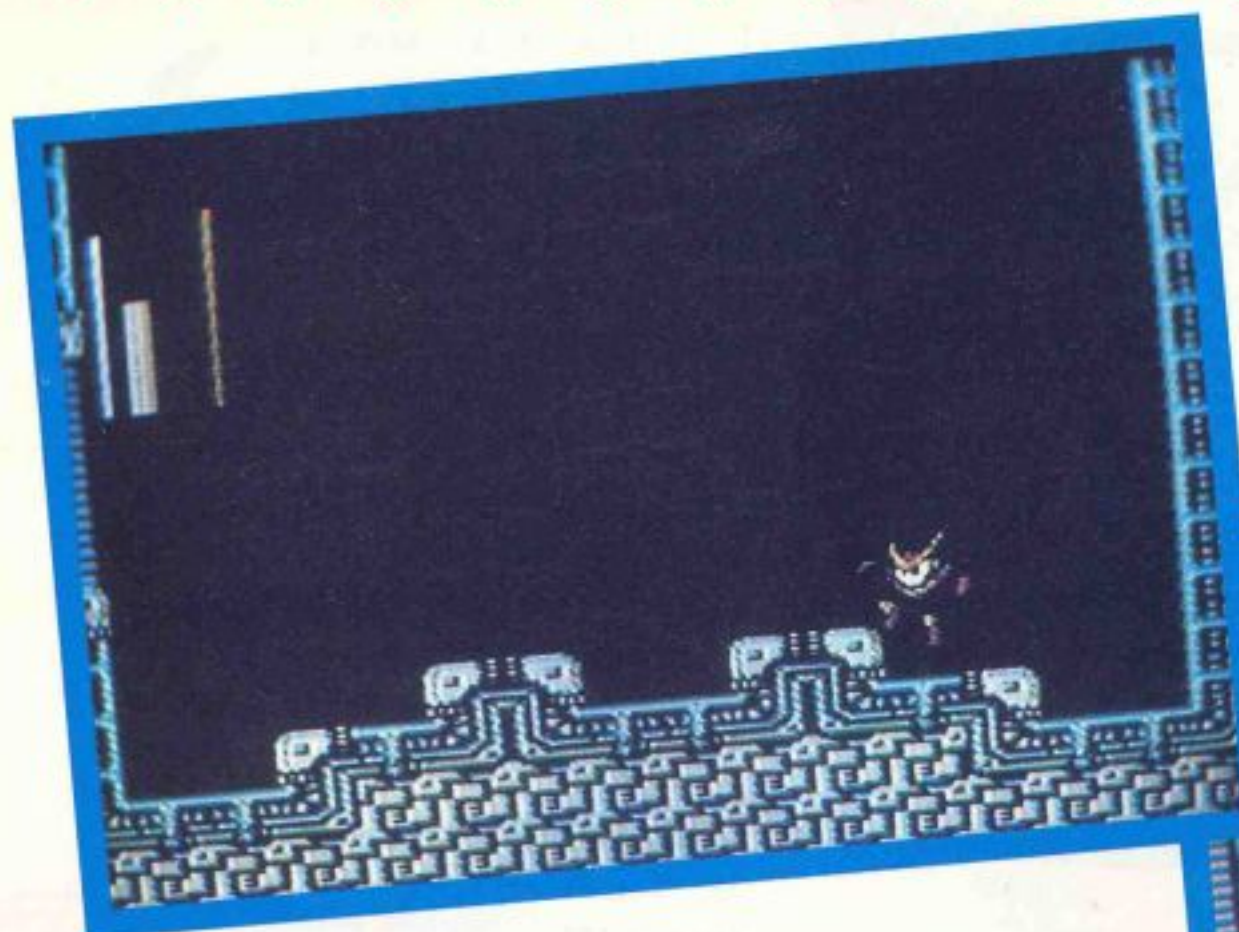
Innanzitutto, seguite l'ordine che vi consigliamo: cominciate con l'eliminare Air Man, passate a Crash Man, poi Heat Man, Flash Man, Quick Man, Wood Man, Metal Man e infine Bubble Man. E ora, via con i consigli!

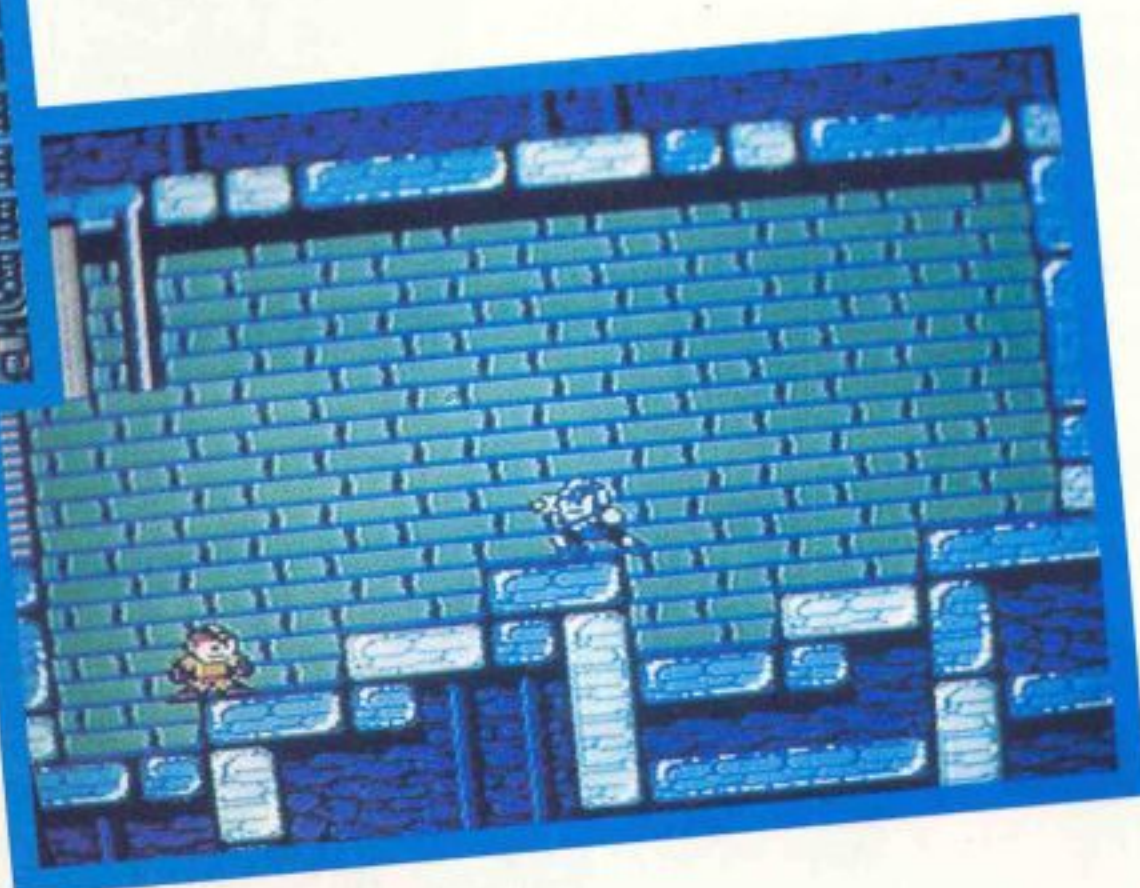
Air Man

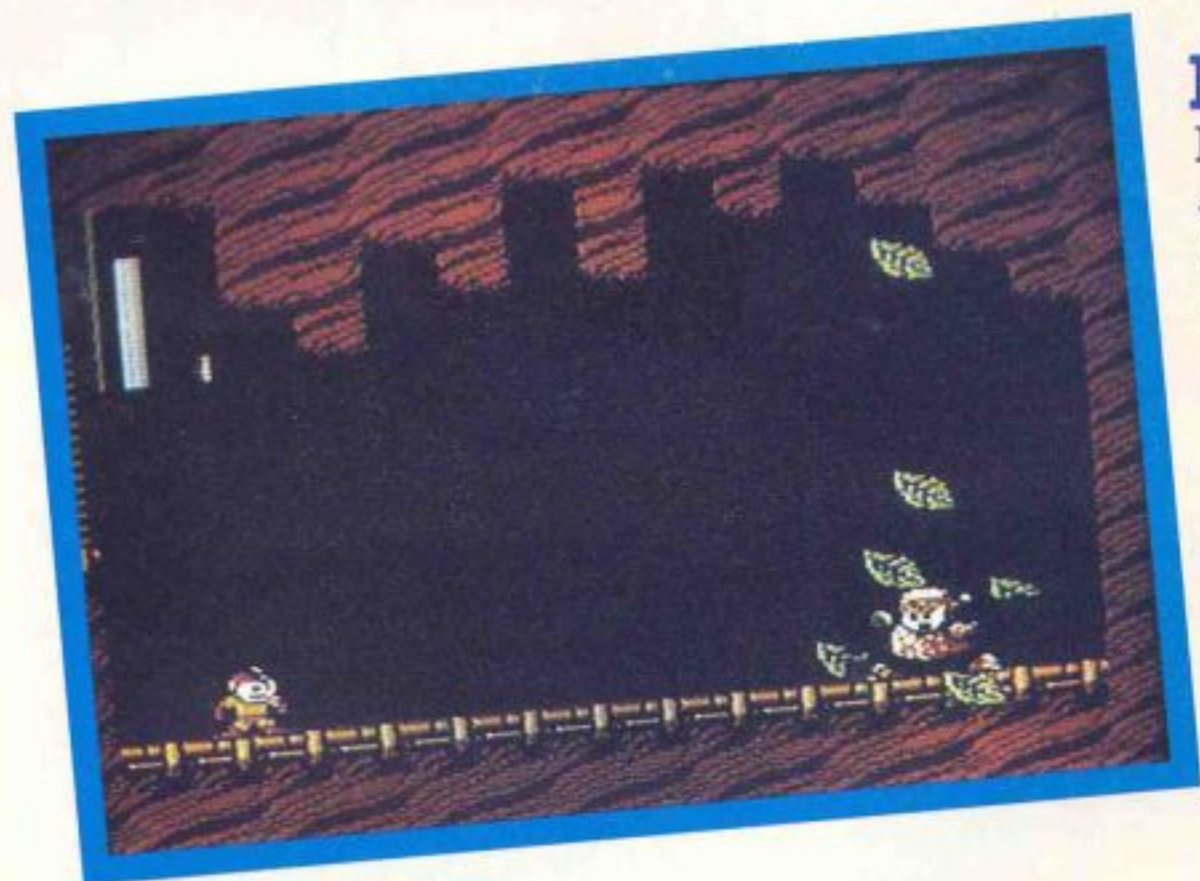
Il livello è molto semplice, state attenti solo alle corna dei mostroni galleggianti e ai droidi che svolazzano. Air Man è semplicissimo da ammazzare: andategli sotto e sparategli con il vostro laser.

Heat Man

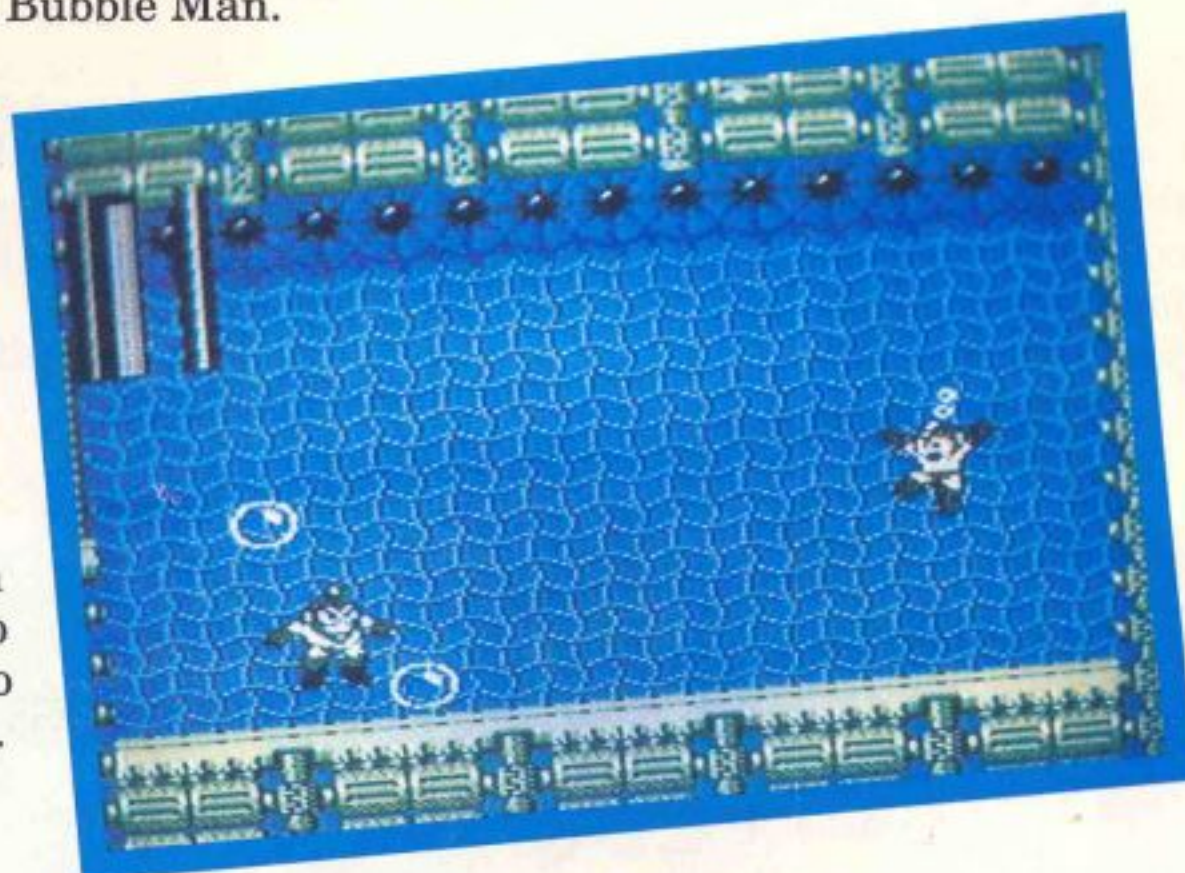
Per questo livello, un solo accorgimento: dove c'è da attraversare il pozzo di fuoco, usate la piattaforma volante. Heat Man, invece, è uno scherzo: colpitelo col laser, quando tenta di investirvi saltatelo e colpitelo di nuovo.

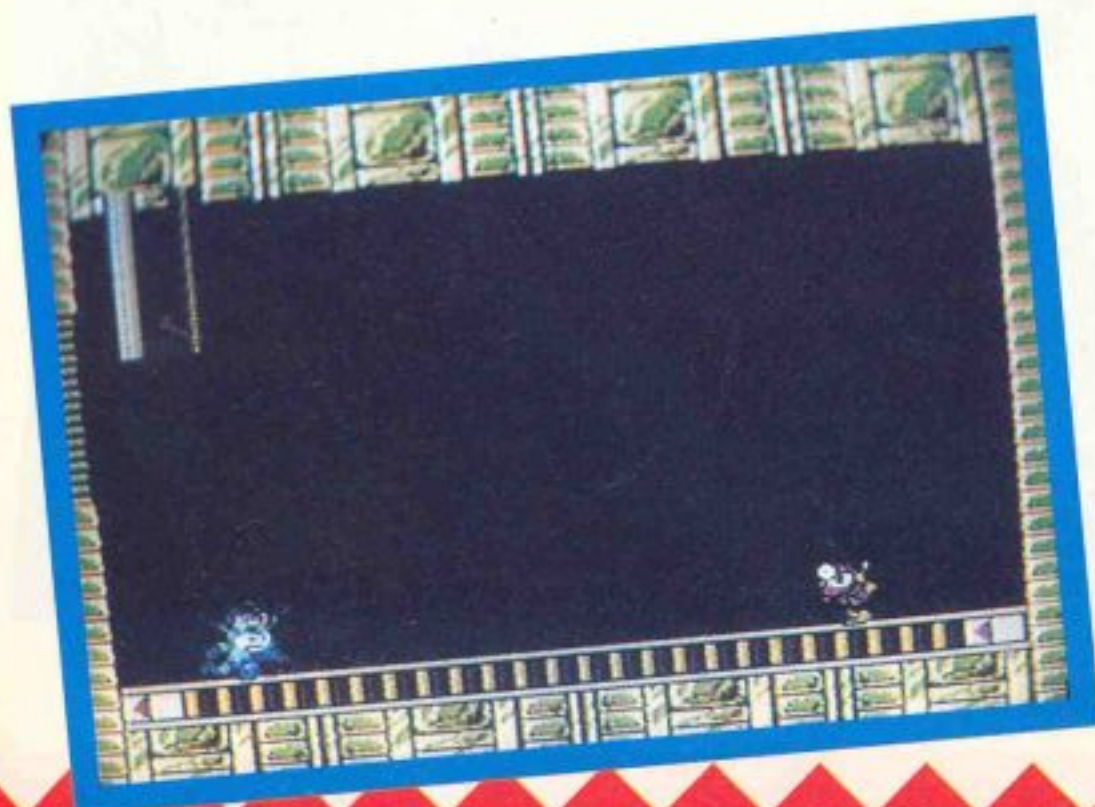
Crash Man

L'unica vera difficoltà di questo livello è rappresentata dalle uova che cadono dal cielo quando salite la scala lunghissima. Subite senza paura e rifatevi l'energia ammazzando i droidi viola alla fine. Crash man va ammazzato con pochi colpi di Air Shooter - no problemo!

Flash Man

Nessuna nota per il livello: Flash Man va invece impallinato con l'Atomic Fire alla massima potenza - due colpi ed è morto.

Quick Man

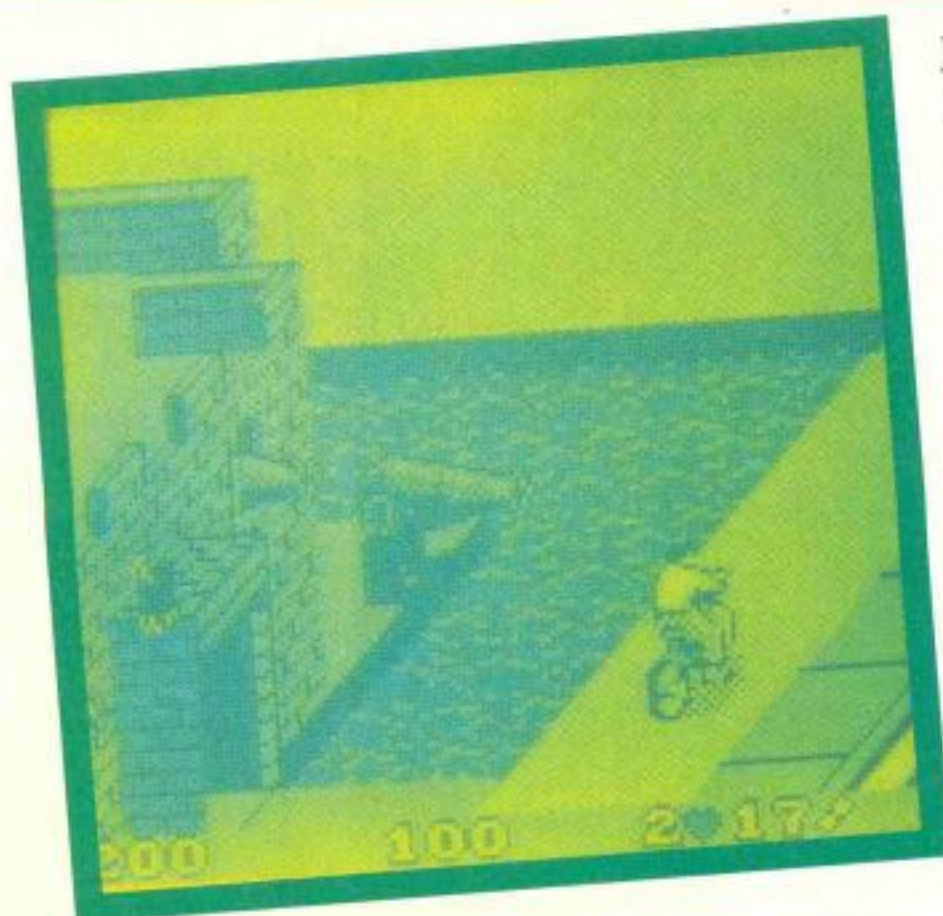
Per questo quadro è semi-necessario il Time Stopper, da usare nella seconda sezione con le barre assassine. Per eliminare Quick Man dovrete usare l'Air Shooter - anche qui, nessun problema.

Bubble Man

Il livello più duro in assoluto. Fate attenzione a non farvi spingere dalle rane e soprattutto evitate di toccare le sfere nere poste sulle pareti sott'acqua. Durante tutto il livello usate la Metal Blade, e fate lo stesso per eliminare Bubble Man.

Wood Man

Ridicolo! Il quadro è il più semplice in assoluto e non c'è bisogno di alcun consiglio. Woodman è altrettanto stupido: un solo colpo di Atomic Fire al massimo quando ha gli scudi abbassati è sufficiente per fonderlo.

Metal Man

In questo livello, fate attenzione soprattutto a due cose: non fatevi beccare dalle presse e occhio al moto dei nastri trasportatori. Metal Man va eliminato a colpi di laser, e non necessita particolari attenzioni.

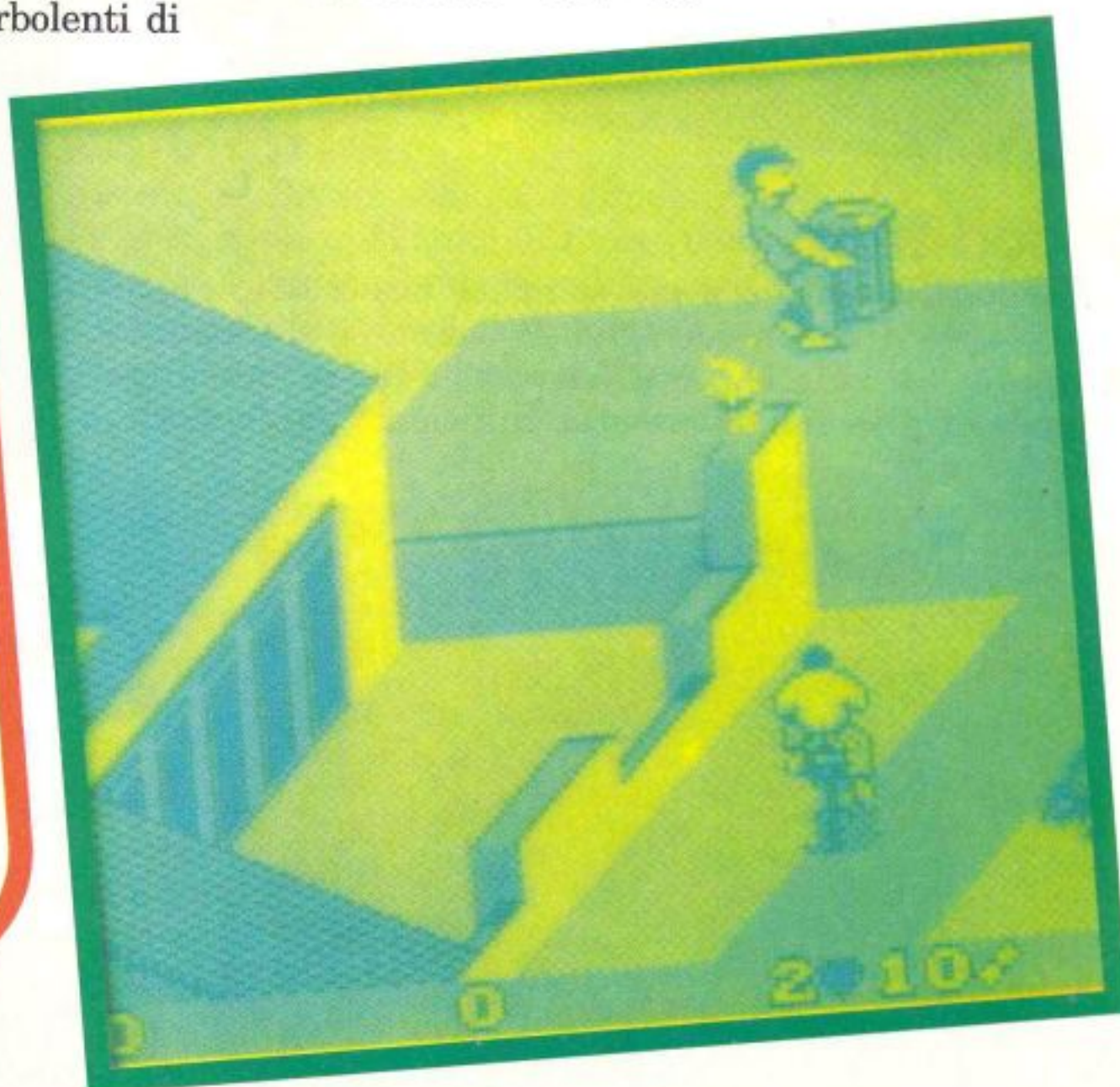
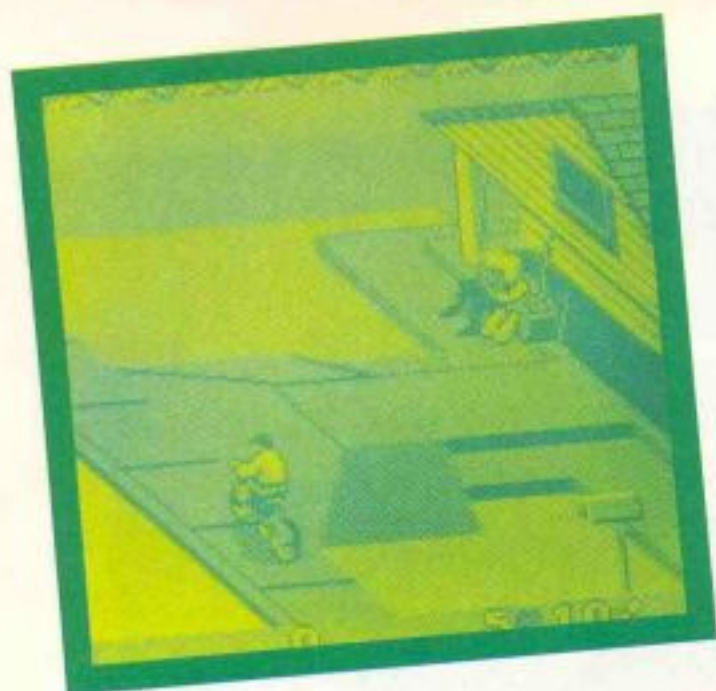
Chiudete le porte! Serrate le finestre! Mettete via le auto! Portate al riparo il bestiame! Chiudete il frigorifero! Tagliate il prato! Perché? Ma perché quel disastro ambulante su due ruote di Paperboy è tornato, e con lui c'è pure una tizia - possibilmente sua sorella - altrettanto pericolosa. Tutto questo mi ricorda una certa coppia di recensori che... ma passiamo ad altro.

Un po' di anni fa, nelle principali sale giochi

Il suo nome era Paperboy (lontano parente di Paperino - lo so che è squallida, ma la DOVEVO dire...), e oltre a dover imbucare il giornale con dei perfetti lanci nelle caselle degli abbonati doveva pure stare attento agli sbadati abitanti

PAPER

di tutto il mondo uscì uno strano coin-op con un manubrio al posto del joystick che vedeva come protagonista uno stupido ragazzino incaricato della distribuzione dei giornali in uno dei quartieri più turbolenti di tutta la città.

del posto che sguinzagliavano cani, facevano rotolare pneumatici, correvano con lo

Come sempre Marco è il solito estremista: Paperboy 2 non è propriamente un fallimento, è solo che è decisamente poco divertente ed è poco più che un'esatta replica dell'originale. Il 2 sulla scatola ci sta solo evidentemente perché non sapevano che cos'altro mettere - ma non è che sia poi un fatto così tremendamente sconvolgente: Paperboy non è mai uscito su Gameboy, e se qualcuno ci volesse giocare non dovrebbe fare altro che comprarsi questo seguito. Va bene, la grafica è tutta "impastovisionata", ma mica è colpa dei programmatori!

skateboard sul marciapiede, imboccavano il vialetto d'uscita del garage in retromarcia senza guardare nel retrovisore e correvano come dei pazzi per le strade a bordo di pesantissimi autoveicoli tutto il santo giorno, rendendogli così impossibile l'esistenza. Inoltre, doveva compiere atti di terrorismo contro le abitazioni di tutti i non-abbonati come spaccare le finestre a colpi di giornali, abbattere le lapidi in giardino (bel quartiere!) e così via.

Ebbene, Paperboy 2 è il seguito; è virtualmente identico e questa volta potete usare la sorella del malnato ragazzino.

BOY 2

GB MINDSCAPE

Erm... org... um... devo proprio dire la verità? Mettiamola così: già Paperboy non era un granché, sia in sala giochi sia su una qualsiasi macchina da casa, come potrà mai essere un seguito che riprende pari pari la struttura con solo qualche piccolo cambiamento pressoché ininfluente? Vedo che cominciate già a capire: Paperboy 2 è decisamente noioso, poco innovativo e realizzato in maniera mediocre, assolutamente casuale come incremento di difficoltà e in generale poco divertente. La grafica sarebbe anche decente, se non fosse per l'effetto tipico del Gameboy di impastare tutto quando lo schermo si muove a una certa velocità - certe volte non si riesce nemmeno a scorgere gli ostacoli se non quando oramai ci avete messo una ruota sopra. Il sonoro poi ha quasi del misterioso: se non avete l'udito di Superman riuscirete a percepire solo alcuni effetti sonori e vi mancherete la musichetta che non siamo ancora riusciti a capire se è bella o meno - si sente appena! Insomma, io vi ho detto la mia: se poi siete degli irriducibili fan del vandalo su due ruote... lo lo dico sempre: c'è chi fuma, chi beve, chi si droga e chi ama certi videogiochi. Nessuno è perfetto.

PRESENTAZIONE 67%

Opzione due giocatori, scelta del personaggi e schermate di interludio inutili & mediocri.

GRAFICA 71%

Non sarebbe neanche bruttissima se non fosse per l'effetto "mal di mare".

SONORO 55%

Gli effetti sonori sono spartanissimi, e la musichetta è - stranamente - appena udibile.

APPETIBILITA' 79%

Qualcuno potrebbe anche essere un fan di Paperboy...

LONGEVITA' 53%

Probabilmente però ora non lo sarà più.

GLOBALE 62%

Francamente, preferiamo aspettare l'autobus leggendo Guerra e Pace.

Gli Antenati

THE FLINTSTONES

COME TI BLASTO IL MALEFICO DR. TURNER

Ovvero qualche consiglio su come finire il gioco

Eccovi una serie di piccoli, piccolissimi consigli sul gioco e sulle strategie da tenere durante il suo svolgimento.

INFORMATI E' MEGLIO

Nella parte inferiore dello shermo è presente il pannello di controllo, in esso sono riportati i dati necessari al giocatore per poter terminare la missione.
Pertendo da destra verso sinistra troviamo: il misuratore della forza fisica di Fred (in alto), l'indicatore delle monete raccolte, il numero di vite a disposizione (in alto) e l'attuale livello di energia.

SALI TE CHE SALGO ANCH'IO

per far salire Fred sulle piattaforme, è sufficiente saltare e tenere premuto il pulsante (A) in modo da lasciarlo aggrappato. Appena comincerà a dondolare, saprete che la sua presa è salda e che potete muovere il joypad in alto in qualunque momento per fargli abbandonare la scomoda posizione da appeso e fargli guadagnare quella di egli si sentirà sicuro della presa, muovrete il controller verso l'alto.
Per scendere da una piattaforma senza buttarsi giù come vuole la norma, basterà andare ad

un'etremo di essa, muovere verso il basso e premere il pulsante di salto.
Fred è anche in grado di fare dei veri e propri salti olimpionici se utilizza una catapulta o una tenda come trampolino.

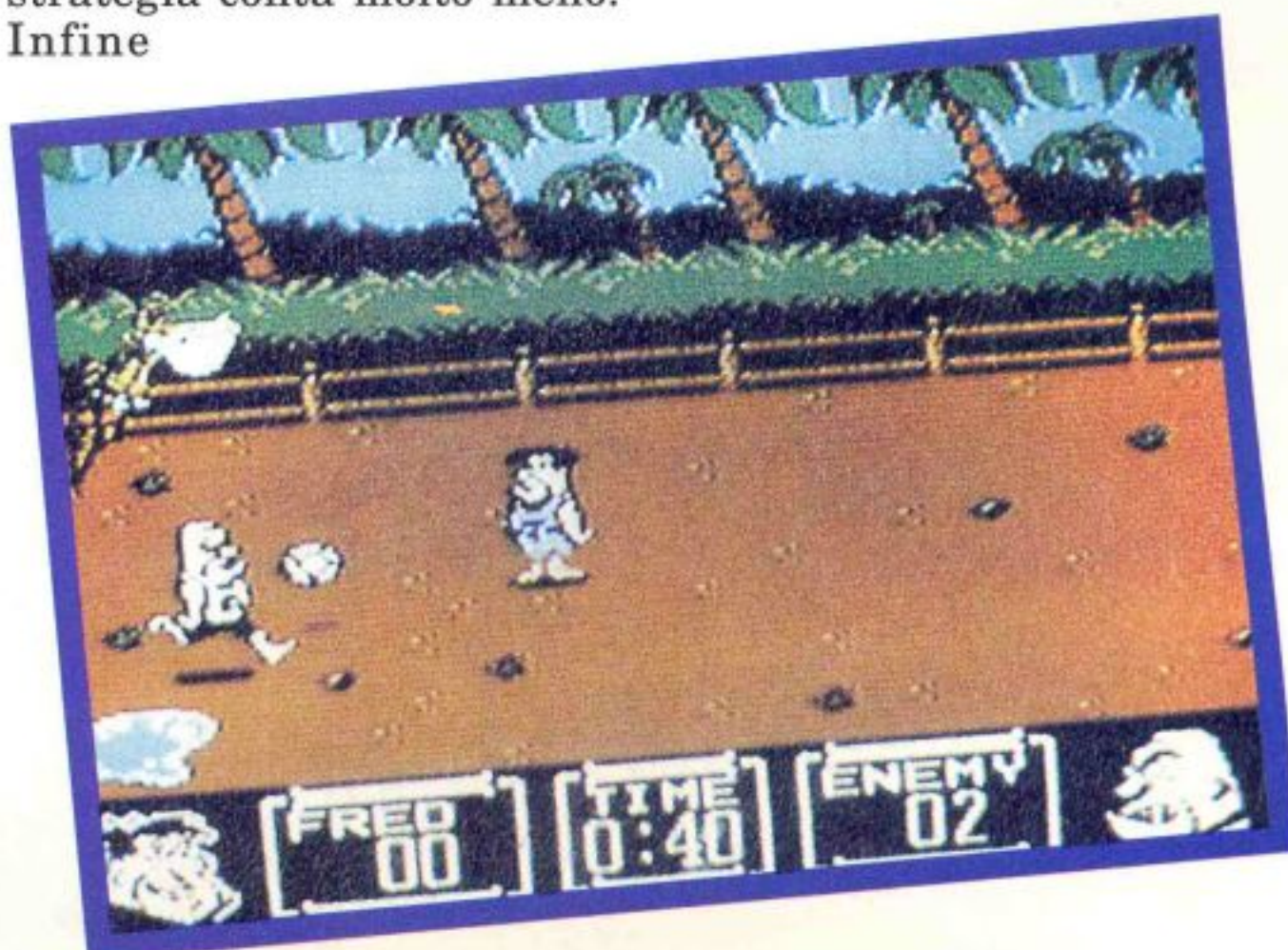
CHE MAZZATA QUESTA CLAVATA

Fred e la sua clava sono tuttuno, poiché ovunque egli vada la porta sempre con sé. Usatela per tirare le mazzate ai criminali e agli animali molesti. Essi dopo essere scomparsi rilasceranno una ricchissima moneta da raccogliere. Usate la stessa tecnica per aprire anche i barili per poi fare manbassa del loro contenuto. Non dimenticate che più a lungo tenete premuto il pulsante delle clavate, più potente sarà la clavata.

RACCATTIAMO PURE LE COSE IN TERRA

Ammazzando i nemici o blastando i barili, è possiblile raccogliere una serie di utili oggetti.
Il cuore aumenta di un'unità la riserva di energia di Fred.
Il freppè al cactus aggiunge un cuoricino (da riempire successivamente) all'indicatore dell'energia.
L'icona raffigurante Fred fa guadagnare al nostro beneamino una vita extra.
Il Bronto Burgher ripristina parzialmente la forza fisica.
La fionda permette a Fred di lanciare dei sassi nella direzione in cui è rivolto.
La bomba o uovo di Boomosauro provoca una tremenda esplosione (è conveniente allontanarsi in fretta dopo averlo depositato).
L'ascia funziona bene o male come la fionda, solo che ha la traettoria arcuata e la gittata limitata (sempre meglio della clava)
Le monete permettono a Fred di poter utilizzare tutte quelle simpaticissime armi sopraelencate, di conseguenza fatene una buona scorta.
Quando avrete raccolto un discreto numero di armi potrete selezionarle premendo "Select" e utilizzarle premendo alto+clavata. Naturalmente ogni colpo di arma speciale costerà a Fred una cospicua somma di denaro. Sta a voi decidere dove e quando utilizzarle (secondo la vostra tecnica di gioco).

TRA UN LIVELLO E UN ALTRO GIOCHIAMO PURE A BASKET

In alcune sezione di gioco, vi dovrete misurare a pallacanesto con Harry Testa Dura. Se riuscite a batterlo (non vale il pareggio) egli vi rivelerà delle utili informazioni su dove trovare i pezzi di macchina del tempo.
Sulla mappa totale, sono presenti tre campi: il primo che visiterete vi offrirà buone opportunità per una strategia di attacco di rimbalzo e tiro a canestro. Nel secondo campo, situato nel centro della città, l'importante è riuscire a fare almeno un canestro, la strategia conta molto meno. Infine nel campo del quartiere malfamato di Bedrock la cosa più importante è solo una, SOPRAVVIVERE.

GRAZIE HARRY

La generosità di Harry (sempre se lo battete) non ha limiti, infatti costui vi regalerà degli oggetti che vi saranno molto utili nelle sezioni a venire.
Le ali: grazie a queste Fred riesce a volare evitando animali, pericoli e burroni.
L'oppasauro di Harry: permette a Fred di compiere dei super salti.
Le pinne e la maschera: fanno scivolare Fred leggiadro e silenzioso nelle gelide acque del Lago di Bedrock, nel tentativo di raggiungere la riva opposta. (Attenzione ai pesci affamati di carne umana).

DISCUTENDO DEL PIU' E DEL MENO

Durante il suo lungo cammino, Fred può incontrare Wilma, Barney o Betty e fermarsi a scambiare quattro chiacchere. La maggior parte delle volte si viene a conoscenza di preziosissime informazioni. Perciò è bene fermarsi a parlare con tutte quelle persone che hanno l'aria simpatica e ben disposta, come alcuni abitanti del trentesimo secolo.

Nebulus a suo tempo è stato uno dei miei giochi preferiti - come non potrei provare qualcosa per questo gioco? Eppure, a voler ben vedere, non è niente di eccezionale: poco più di un platform molto difficile, e magari anche discretamente banale se non fosse per il magnifico effetto rotatorio. E allora? E allora non lo so, sarà la combinazione di frustrazione e sadismo contenuta nel gioco che mi spinge a continuare a giocarci, o forse piace solo a me perché sono un tipo strano - il fatto è che mi diverto un sacco. Provatelo, e non ve ne pentirete.

1

1 Lo schermo Bonus. Guardate come vola Pogo prima di morire!

2 Il secondo livello. Bello, eh?

3 Mare, sapore di maree...

4 Oops!

5 L'inizio del primo livello. Quella palla arancione va distrutta sparando.

6 Di nuovo lo schermo bonus. Quelli che galleggiano a mezz'aria sono i gioielli da raccogliere.

Un lunedì mattina nella caotica redazione di Zzap! :"Hei, Giancarlo, hai visto che cosa è arrivato per Alex? Castelian, la conversione di Nebulus per il NES! Lo recensiamo su Zzap!, ti va?" "Certo, Marco." "Ok, allora, inseriamolo nel NES e... cavolo! Non funziona! Non è possibile! Va bè, visto che è guasto, estraiamo le EPROM e le tiriamo dalla finestra per vedere che succede" "No, Marco, e se poi la dobbiamo rendere?"

"Diciamo che è successo per caso." "No!" "Allora proviamo a sostituirla con una per il Master System, chissà che effetto fa!" "Ho detto no!" "E va bene...". Passano i giorni, e per riempire lo spazio di Castelian viene messa in cantiere la recensione di Adventure Island. Mezz'ora fa (ora è l'una e mezza di notte), Giancarlo mi fa "Lo sai che ho visto Gabriele giocare a Castelian? Mi sono troppo incavolato, ho resettato il NES e ha smesso di funzionare" "Forse sono i contatti" E così, agitando brutalmente la cartuccia all'interno del Nintendo siamo riusciti a farla funzionare! Castelian è la conversione del famosissimo e bellissimo Nebulus uscito un sacco di anni fa (recensito sul numero 18 di Zzap!) per Commodore C64. La faccenda è incentrata su un povero alieno verde chiamato Pogo impiegato della Destructo SpA per far crollare otto torri costruite abusivamente sul mare del pianeta Nebulus attivando il congegno di autodistruzione che si trova in una stanza in cima ad ognuna

CASTEL

2

3

Anche a me Nebulus è sempre piaciuto. Ricordo ancora quanto trovassi intrigante il dover percorrere una torre che ruotava rivelando i propri segreti in maniera sempre un po' sibillina. Purtroppo questo faceva di Nebulus uno dei giochi più difficili dello sterminato panorama ludico per C64. Tutto questo è stato riportato pari pari sul NES. Certo, la grafica non è ai livelli di quella Commodore, ma la giocabilità è rimasta intatta. Tutti i particolari sono stati trasposti. Bello e difficile, una accoppiata vincente.

6

di esse. Queste torri sono guardate a vista da alcuni droidi e sono piene zeppe di trabocchetti come piattaforme che scompaiono, ascensori a tempo e passaggi-trappola che danno direttamente sul mare - e il nostro caro Pogo è tremendamente allergico all'acqua. Tra una torre e l'altra è possibile partecipare a una specie di schermo bonus a scorrimento orizzontale nel quale Pogo deve raccogliere dei gioielli e evitare i soliti droidi - da notare che nella versione originale il bonus stage era tutt'altra cosa: Pogo a bordo de suo sommergibile doveva sparare a dei pesci e imbollarli per poi raccoglierli. Chissà perché questa variazione…

PRESENTAZIONE 77%

Un paio di opzioni e una schermata grafica introduttiva simpatica.

GRAFICA 81%

Schema di colori davvero povero, ma fantastico effetto rotatorio.

SONORO 79%

Buona resa delle originali colonne sonore - effetti nella norma.

APPETIBILITA' 78%

La sfida iniziale è molto alta, e la frustrazione è dietro l'angolo…

LONGEVITA' 83%

Se riuscite a evitare le crisi nervose, vi divertirete un sacco.

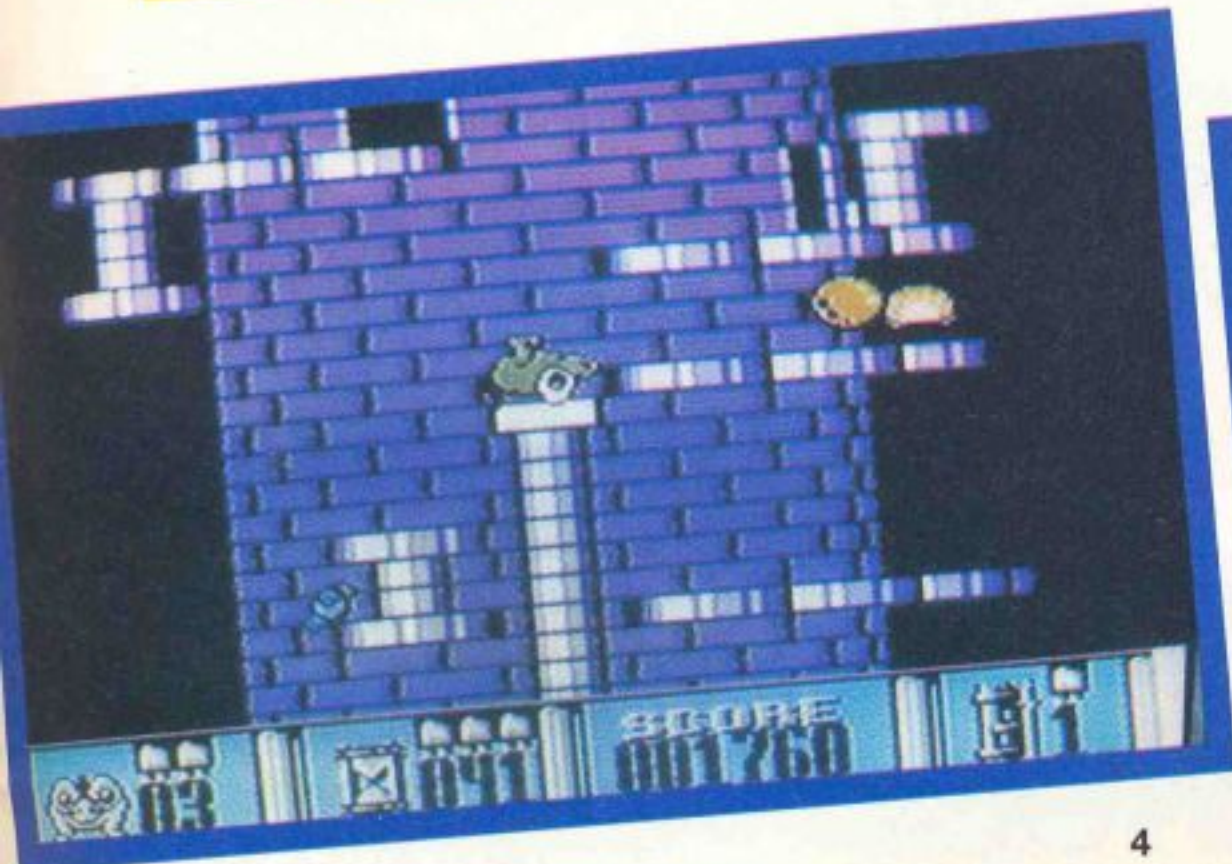
GLOBALE 80%

Un gioco abbastanza originale, molto difficile ma divertente.

IAN

NES SALES CURVE

4

5

GLI INDISTRUTTIBILI

CADARIO

SLIK STIK™
DESIGN BREVETTATO, MOLTO AFFIDABILE E DI LUNGA DURATA. FILO EXTRA LUNGO. PER COMMODORE.

TAC-2™ BIANCO / NERO
STILE "SALA GIOCHI". COLLAUDATO FINO A 3 MILIONI DI SOLLECITAZIONI. PER COMMODORE.

TAC50™
4 BOTTONI DI FUOCO, CUSCINETTI A VENTOSA PER ASSICURARE LA MASSIMA STABILITÀ. PER COMMODORE.

TAC50™

TAC-2™ BIANCO

TAC-2™ NERO

SLIK STIK™

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

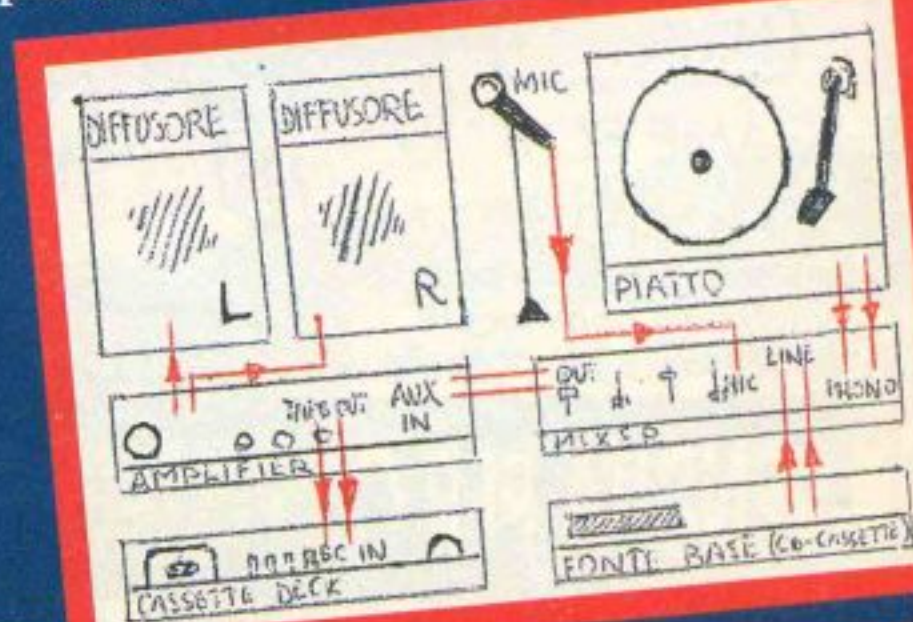
LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

Riconoscete questo mattacchione? E' nientemeno che Paolone mentre dà sfoggio delle sue (limitate) capacità canore con "Capito?" dei Gatti di Vicolo Miracoli e "Vacanze Romane" dei Matia Bazar (Kaos Club)

CANTA CHE TI (S)PASSA

Immagino che tutti, un giorno, abbiano desiderato emulare i cantanti più famosi, salire su un palco e intrattenere il pubblico con le proprie "performance". Fino a ieri, nella stragrande maggioranza dei casi, tutto ciò era solo un sogno. Oggi, invece, questo sogno può diventare realtà, grazie al Karaoke.

Basilarmente, il concetto che si nasconde dietro questa strana parola (che in Giapponese vuol dire "orchestra vuota"), è semplicissimo: una fonte sonora vi mette a disposizione la base strumentale di una canzone a vostra scelta, e a voi non resta che aggiungere la parte vocale con la vostra (generalmente sgraziata) voce. Detto così può sembrare una stupidaggine, ma vi assicuro che questa mania sta prendendo piede molto velocemente anche in Italia. Naturalmente l'esibizione in pubblico comporta fattori diversi e qualche volta determinanti. Non tutti sono disposti a salire sul palco a cantare la loro canzone preferita, questo perché si è timidi o semplicemente perché si teme di fare una figuraccia. Per tanto vi informo che il Karaoke è attuabilissimo anche in casa propria, basta disporre di un amplificatore con entrata per microfono, un walkman e qualche cassetta con le basi registrate. Naturalmente si può fare molto meglio procurandosi apparecchiature più sofisticate come quelle della Pioneer o della Sony (a cui ho riservato un box da qualche parte). Procurarsi le basi non è poi molto difficile, basta rivolgersi a un negozio di dischi ben fornito, o direttamente alle Messaggerie Musicali di Milano. Ma può darsi che abbiate già in casa un "tesoro" di basi e non lo sappiate. Infatti, se avete un giradischi e possedete un buon quantitativo di 45 giri, sappiate che una buona percentuale di essi possiede sul retro la relativa versione strumentale che benissimo si presta come base per il karaoke. In giro, comunque, circolano parecchi CD e cassette con le basi di questo o di quel gruppo. Un esempio

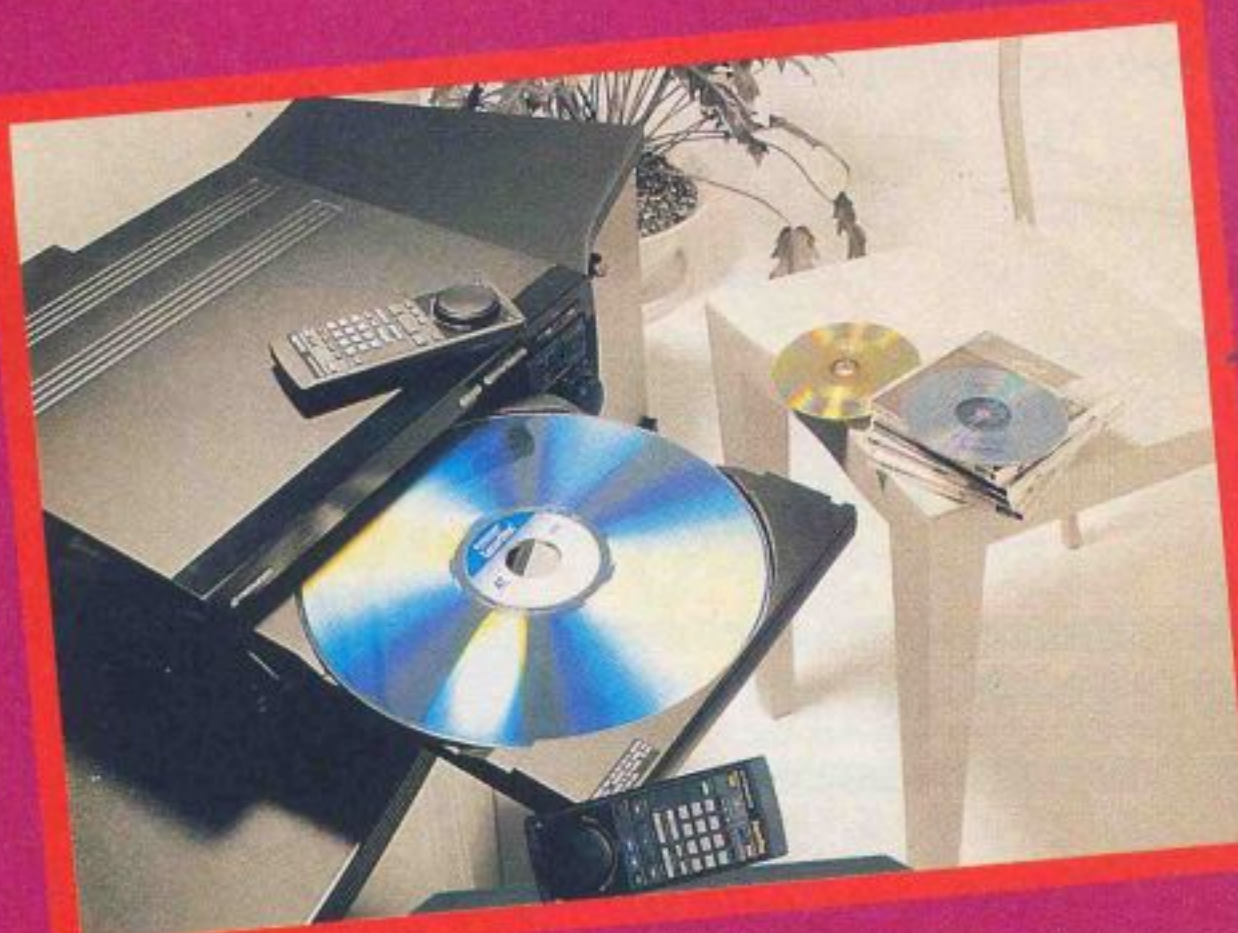
Farsi un impianto Karaoke a casa non è poi così difficile. E' comunque consigliabile procurarsi un MIXER e collegarvi le fonti da cui attingere le basi ed il microfono. In questo modo potrete più agevolmente controllare il livello d'entrata della voce o della musica, e creare effetti personalizzati miscelando tra loro più basi.

che ho visto e ascoltato anch'io è quello dei Rolling Stones. Esistono anche un paio di pubblicazioni che calzano a pennello, e si tratta rispettivamente di "Canto anch'io" del Gruppo Ed. Fabbri, e di "Cantautore" della De Agostini, entrambi valide e corredate di cassette e testi. Intanto preparatevi, chissà che non abbiate un futuro nel dorato mondo della canzone. Se passate per Alassio, però, non scordatevi di fare una capatina al Kaos, potreste anche incontrare il vostro redattore preferito...

IL LETTORE CD SONY CDP K1

Incredibile ma vero, questo lettore di compact disc è in grado di azzerare la voce di qualsiasi CD che vi inseriate mantenendo inalterata la musica, e con esso vi viene pure fornito in dotazione un microfono in grado di modulare la vostra voce per ottenere effetti da studio. Una curiosità: Luca e Max ne hanno uno in casa.

Paolone

LASERKARAOKE PIONEER

Essenzialmente pensato per i locali pubblici, il sistema Laserkaraoke offerto dalla Pioneer consiste di un lettore di Laser Disk LD-V200, di un amplificatore da 120 Watt per canale, tre microfoni con modulatore di voce, 15 LD contenenti brani stranieri, diffusori da 150 W e due monitor. Attualmente è il sistema di "elite" per chi vuole cimentarsi nel Karaoke, e già una trentina di locali ne sono provvisti. Comunque la Pioneer è intenzionata a rendere il più popolare possibile questa forma di intrattenimento piazzando il suo sistema ovunque. Attualmente, oltre ai supporti con le basi di famosissimi brani stranieri (dagli anni 50/60 a oggi), circolano due LD con 28 brani italiani ciascuno, un po' pochini a dire il vero, ma presto i LD italiani disponibili saliranno ad 8. Mentre l'amplificatore eroga le basi (e la vostra voce) a tutto volume, sul video collegato appare il testo della canzone, così non correte il rischio di dimenticarvi le parole! L'unico problema che (immagino) potreste avere a questo punto col "sistema base" è il suo non indifferente prezzo di Lit 12.000.000.

CANTARE SI', MA... DOVE?

Attualmente i Karaoke Club che circolano in Italia sono parecchi, davvero troppi per una completa trattazione in questa sede. Ci limitiamo, a scopo puramente indicativo, a fornirvi qualche indirizzo. Molti di questi, sfruttano il sistema Laser della Pioneer (Nella foto, Kaos).

* **KAOS MUSICOL CLUB,** Piazza di Stalla 1, Alassio (SV)
* **CHARLESTON PUB,** Via S. Gottardo 75, Milano
* **ANASTHESIA** Discoteca, Via Varanini 2, Milano
* **IL SCOPPIATO,** Via Villarbasse 26, Torino
* **BAR BLUE SEAGULL,** C.so Valprasio 50/b, Chiavari (GE)
* **SKETCH KARAOKE,** Pz.a Ferristori 15/16, Fligine Valdarno (FI)
* **SMILE,** Via D'azelio 2, Riccione (FO)
* **FOX PUB,** Via Monterone 19, Roma
* **FRAGOLA 2,** Via Gorizia 36, Trieste
* **DRAGON PUB,** Via JB Bach 3, Breuil Cervinia (AO)
* **CIRCOLO CULT. KARAOKE,** Via Giordano 4, Padova

1 -CREATURES
2 -TURRICAN II
3 -HUDSON HAWK
4 -TURRICAN
5 -CATALYPSE
6 -MYTH
7 -LAST NINJA III
8 -ROD LAND
9 -P.P. HAMMER
10-CLIK CLAK
11-INDY HEAT
12-SMASH TV
13-BUBBLE BOBBLE
14-TURBO OUT RUN
15-CHUCK ROCK
16-MICROPROSE SOCCER
17-REVS+
18-TEENAGE MUTANT HERO TURTLE
19 FLIMBO'S QUEST
20-POTSWORTH & Co.

Come ogni anno, si arriva al numero estivo. Quello che, per intenderci, vale per due mesi a causa dell'assurda pretesa di noi redattori di recarci in villeggiatura per almeno un mese. Se siete sfortunati, probabilmente, ci troverete da qualche altra parte, in qualche luogo di villeggiatura, magari in una sala giochi davanti ad un nuovo coin-op o di fronte a un classico nel tentativo di battere il record della giornata. Oppure ci troverete in qualche monastero buddista, a ritrovare il nostro ego perduto dopo tante massacranti ore davanti al video. Per quel che mi riguarda, non posso certo lamentarmi del caldo torrido che rende ancor più gravoso il mio compito, dato che sto scrivendo in una tenebrosa serata di giugno mentre fuori piove e fa fresco. Dimenticavo qualcosa? Ah, sì... Buone vacanze a tutti!!

SU CON LA VITA!!

Redazione di Zzap! (L'aggettivo manca perché tra tutte le cose che avrei potuto scrivere -in senso positivo, s'intende- ho scelto la migliore, cioè nulla), non so se vi ricordate di me, sono Mike, e voglio parlarvi non di videogiochi, come ho fatto l'altra volta (a proposito, io sto facendo questa presentazione e neanche so se vi è arrivata la prima lettera), ma di qualcosa di più serio (guerra? NdGandy). Partiamo dal principio. Martedì 7 aprile: è uscita la solita copia di Zzap!, e io ovviamente me la ciappo (un vocabolo nobile, cari plebei) (nobile sì, ma certamente non aulico né curiale NdDante) subito. Salto le recensioni (non che siano brutte, anzi, sono veramente degne di lode) e volo alla pagina della posta, a vedere Ricki cosa risponde alle pazze lettere che gli scrivono. Caro Ricki, non avrei mai immaginato che a pagina 80 avrei dovuto leggere una missiva simile. Sì, mi sto riferendo alla lettera di "The Last Knight Jedi" alias Michele Maggio, che mi ha notevolmente impressionato. Devo essere sincero con Michele, e con te, Ricki: appena l'ho letta mi è venuto da ridere (Michele, ti denuncio: Mike ha svegliato tutti mentre sghignazzava di notte! NdVicinodicasa). Taci, vicino, taci che è meglio. Dunque, volevo dire, ho letto le "meditazioni notturne" più volte finché ho capito la gravità della situazione di Michele. E devo confessarti che non ho pensato che a quella dannata lettera per almeno due giorni. E poi ho deciso di scrivervi una lettera (detto fatto) per dire la mia. Sul serio, qualunque cosa facessi, incappavo in qualche meditazione personale: mangiavo e pensavo a Michele, giocavo a Shinobi (che errore è stato comprarlo!), e pensavo a Michele, facevo in bagno cose ciò che si fa in bagno, e mi assaliva un pensiero triste legato a questo povero ragazzo in crisi. Le cose a questo punto sono due: o Michele ha scritto la lettera con sarcasmo, magari per prendere un po' in giro le persone sofferenti a questo modo (e me lo auguro), oppure la situazione è davvero questa. Ma ora passiamo al sodo: se Michele dice sul serio a proposito della sua situazione psicologica (strano, perché nella sua lettera "divergenze" nel nr di Novembre non sembrava che ci fossero frasi che facessero capire che qualcosa in lui non andava) (Mike, scusa, ma ora non sei tu ad esagerare? NdR) c'è bisogno di fargli capire che non si può rovinare in questo modo la vita. Io di crisi esistenziali di questo genere posso dire di averne avute decine e decine. Di amici che nell'ombra mi reputano una nullità ma che non lo dimostrano per ottenere favori per i propri interessi, ne ho avuti a bizzeffe. Quante volte mi è capitato che in una situazione di bisogno abbia aiutato quello che credevo essere un amico, e poi quando i ruoli si sono invertiti, diciamoci la verità, mi ha sputato in faccia e se n'è infischiato? Ebbene, io penso che non si debba rendere la vita così drammatica. Bravo, Ricki, ciò che hai scritto come risposta è stato giustissimo. Però sei stato un po' troppo obiettivo (amen, la foto è riuscita lo stesso... Aaaagh, che battuta penosa NdR). E io scrivo questa lettera proprio per aggiungere ciò che non hai scritto. Michele, apri le orecchie: NON TE LA PRENDERE, vivi la vita che ti si è donata, e infischiati delle persone che ti usano. Reagisci, non perdere la partita: MAI RASSEGNARSI, MAI LASCIARSI ANDARE, bisogna buttare all'aria tutto ciò che non va nel passato, e indirizzare gli occhi verso un futuro diverso (gli stai consigliando di diventare gay? - ndJH). Se la prenderai dal lato giusto, caro Michele, vedrai che il terreno non ti franerà sotto i piedi ma sarà saldo come la tua vita, acquisterai sicurezza e vivrai meglio. Ho apprezzato molto la tua frase "so di una forza universale...", perché ho capito così che non ti sei arreso completamente, ma hai bisogno di convincerti che non è tutto perduto. Un buon metodo per dimenticarti di questo brutto e crudele mondo è di gettarti nella fantasia, perché è per far dimenticare i problemi che è stata inventata. Ricki, credo di aver detto tutto ciò che sentivo dentro, e invito Michele a riscrivere per dire quale sia la sua situazione, e se ha ritrovato la felicità di un tempo, perché oramai mi sta a cuore questa storia. Non voglio fare l'impiccione o l'"avvocato" di Michele, voglio solo che un ragazzo in crisi apprezzi nuovamente la vita, che è corta, e soprattutto è una sola. (...) Alla prossima

MIKE - The Last Ninja

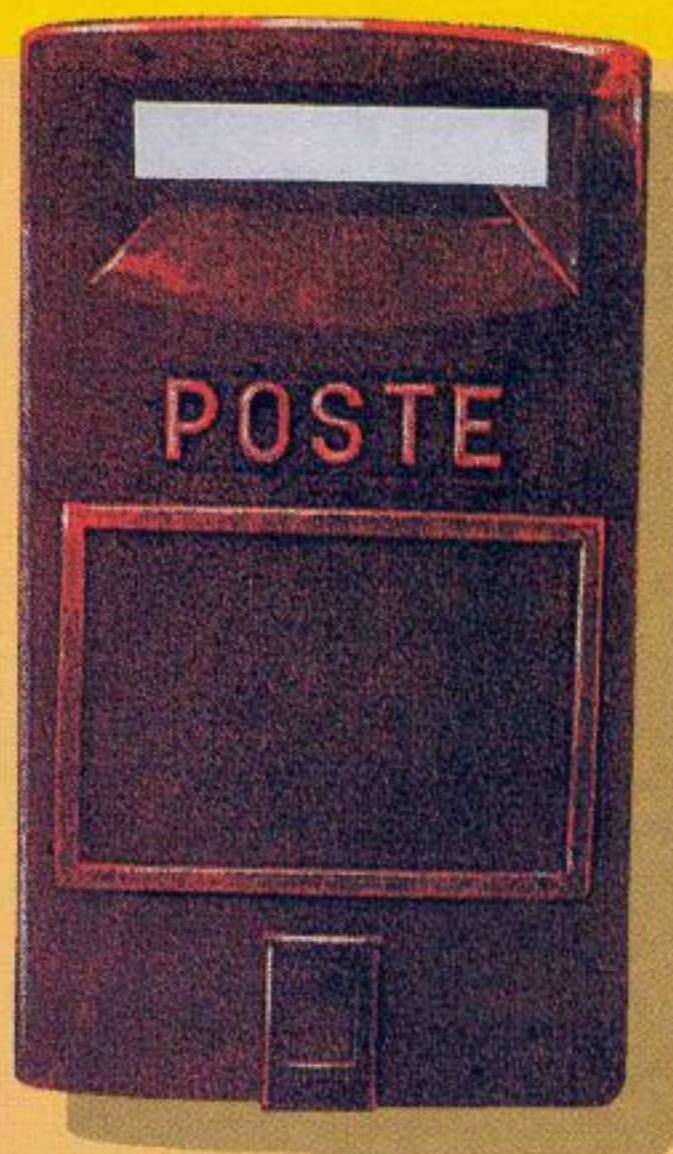
Ehmm, Gulp! E adesso che posso aggiungere? Bhé, penso che Michele sia contento di questo tuo interessamento, anche se, a dire il vero, credo che il suo stato di momentaneo sconforto sia già acqua passata. Anche perché in caso contrario (se la sua lettera è apparsa ad Aprile, deve per forza averla scritta a Febbraio, ed oggi siamo a Luglio... NdR) sarebbe decisamente mooooolto grave... In ogni caso ho preferito pubblicare la tua missiva anche perché, diciamo così, potrà essere d'aiuto un po' a tutti nel futuro, dato che dici cose molto giuste e sempre attuali. Ne ho conosciuti, sapete, di opportunisti. E devo dire di essere contento, più ne conosci più esperienza fai, e viene il giorno che li sai riconoscere a distanza. Dai retta a me: tutto fa brodo.

QUANDO ERAVAMO GIOVANI, ERA TUTTA UN'ALTRA COSA...

Risp.le redazione di Zzap!, da molto tempo mi chiedo cosa mi stia succedendo! Infatti la parte videogiochista che risiede in me fin dai tempi di Space Invaders su Vic 20 non è più la stessa! Mentre prima giocavo per divertirmi e cercare di battere il mio record

precedente, ora gioco per curiosità e dopo aver finito il gioco di turno (naturalmente con tutti i trainer che lo corredano), dire "Sì, carino" e poi riporlo al suo posto e dimenticarlo per sempre. Non è possibile! Sono veramente io? Io che passavo notti insonni per finire il quinto livello di Space Invaders, io che esultavo di felicità quando finivo per la terza volta consecutiva Commando su C64 e non mi importava che le schermate di ogni livello erano sempre le stesse e che il suono si limitava ad un banale bip (ma sei sicuro? Guarda che Commando su 64 aveva una bella colonna sonora e i livelli erano piuttosto diversi tra loro! NdR). Forse sarò un nostalgico, uno che ha perso un po' di quella ingenuità, di quell'entusiasmo, di quella semplicità che mi accompagnavano in ogni partita sul mio povero e dimenticato Vic 20. D'altronde tutto questo è inevitabile per chi, come me, è stato pioniere di una nuova era, che ha cambiato un modo di fare e di pensare: quella informatica. Allora noi non pensavamo che una "scatoletta" di nome "computer" sarebbe entrata a far parte della nostra vita quotidiana. Quella scatoletta di circa 20x10 cm (cos'è? Un Vic-20 Laptop? NdR) era considerata quasi impropriamente "giocattolo". D'altronde i computer di allora possedevano 3,4 K di memoria e il suono si riduceva ad un banale BIP. Oggi invece quei 3 K sono diventati megabyte ed il semplice bip si è trasformato in un canale stereo. Tutte queste trasformazioni sono avvenute in un tempo troppo breve, e i vecchi pionieri come me, non sono riusciti a tenere il passo con questi sconvolgimenti. Infatti, allora, il videogioco era nato come una sfida contro il computer, e ogni volta che si superava un livello, un record, era una soddisfazione, perché si poteva dire "Ti ho battuto, maledetto computer! Eh!?", e io non mi preoccupavo se lo scrolling non era fluido o la grafica era di basso livello! Oggi, invece, quel senso di sfida si è perso. Comunque non bisogna disperare, perché esistono ancora quei giochi che fanno provare queste emozioni, come Zac Mc Kracken, Maniac Mansion, Monkey Island, ecc. Questi giochi sono gli unici che (secondo me) possono dare queste soddisfazioni. E ogni volta che penso alla schermata finale di Zac, mi sembra di rivivere le emozioni del quinto livello di Space Invaders.

Roberto Nicosia

Forse il tutto è un po' confuso, ma ho capito lo stesso cosa volevi dire. Anche io sono stato un pioniere del videogioco, ma ora preferisco evitare la solita pappardella ai lettori riguardo alle emozioni che provavo io giocando a Centipede o a Legend of Kage. Ciò che penso io, è che tutto il mondo dei videogiochi si sia banalizzato in modo evidente. Una volta possedevamo la nostra scalcinata console, un Intellivision o un VCS, con tre o quattro giochi al massimo (guai chiedere ai genitori, allora più che mai sospettosi che quell'aggeggio ci facesse crescere rincitrulliti, una softeca decente), generalmente di fattura semplice, perché l'hardware di allora non permetteva miracoli. E un gioco, come dici tu, era una vera e propria sfida. Lo si giocava a fondo e lo si rigiocava anche una volta terminato. Poi la disponibilità di software si è fatta via

via più accessibile. Quel gioco al mese che potevamo permetterci si è trasformato in un vero e proprio sacco di programmi che il pirata sotto casa ci offriva a duemila lire su un comodo dischetto. E così, via, ecco che tutti si sono messi a gareggiare in quantità "ah, io ho 10000 programmi!" E magari non ne ha giocato a fondo neanche uno. "Tanto ho il trainer", ed ecco che la sfida, l'essenza stessa del videogioco, è andata a farsi benedire. Tu poi aggiungi "ma ci sono ancora dei giochi in grado di divertire" e citi tre adventure, non a caso, un genere di gioco dove di trainer e patacche varie non ce ne sono, e se uno non ha la soluzione davanti, non può fare a meno che tentare, sbagliare, riprovare, finché non arriva alla conclusione del gioco stesso. La cura c'è, ed è molto semplice: per divertirsi con un videogame basta comprarlo originale, leggersi i manuali, e poi buttarsi in una partita all'ultimo sangue contro il computer. E questo vale per TUTTI i giochi.

OFFERTA SPECIALE: PAGHI UNA E PRENI DUE (LETTERE)!

Salve Ragà, sono ancora io, alias Antonio "velociraptor" Caiazzo. Sìì! Sìì! Vi scrivo ancora (ancora e ancora)! Avete letto le mie precedenti lettere? No?! Male! Comunque, visto che vi ho scritto di tutto, tirerò a caso su cosa mandarvi... 1... 5... 6! Il 6 è... la storiella onomatopeica!
Storia onomatopeica - parte III
Titolo: Terry's Big Adventure.
Era il 1942, e la WEST BANK aveva appena aperto una nuova S.D.I. nel gran centro di SIM CITY. Ma la banda di ZAK Mc KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS preparava un gran colpo, definito "OPERATION WOLF". Grazie alle sue armi, come le BOMBJACK o le BOMBUZAL, la banda inflisse THE BIG K.O. alle SENTINEL della banca. Ma subito fu affidato il CHASE H.Q. al sergente BULL DOG. Egli, al comando degli allievi della COMBAT SCHOOL, cercò A VIEW TO A KILL. Ed ecco che BEYOND THE ICE PALACE, trovarono l'ALIEN STORM: ma la banda possedeva un'ELITE di EQUINOX e di GREAT GIANA SISTER. Queste ultime erano donne da SUBTERRANEA, e il sergente divenne così un FUNGUS. Ma il VIGILANTE banchiere Terry faceva WEIRD DREAMS perché vedeva la TOTAL ECLIPSE della sua attività. Visto il tradimento del sergente gridò: "VENDETTA! EPIX VENDETTA!". Presa la SUPERCAR della CITADEL si apprestò in modo BARBARIAN alla sua IMPOSSIBILE MISSION. Con la sua TIME MACHINE "NEURO MANCER" fece prendere i banditi dalla PHOBIA. La banda divenne MAD MIX CHALLANGE e il banchiere e la sua impresa entrarono nel MYTH. Da allora il luogo dello scontro è chiamato TERRA FIGHTER.

Salto ancora fuori Ragà! Un'altra volta con la doppia letttera: due missive con una sola busta (e francobollo, che credo sia la cosa più importante, NdZorttz) due piccioni con una fava. Così voi potete leggere (o meglio tu, Ricki, puoi leggere, NdV) o una o l'altra o tutte e due. Vedendo e osservando mi sono accorto che ho scritto malissimo (che scoperta! NdZzockette).
Ma andiamo ancora il giornale dei Bov... Aritaratta Tattà Tattà... Ini!
Giornale Bovini Computerizzati N.2, anno I.
Iniziamo subito con il tremendo nome di "console"! Si! Anche per i videogiocatori bovini sta arrivando una console. Si tratta del "Game Buoi", un minicomputer portatile con:
- Monitor Quadridimensionali di 4cm X 4cm.
- CPBU, CPC, ZOO, BUBUS, BOUM a tripla correzione integrale, in grado di gestire un CPS-VGQ, con tanto di microprocessore automatico (alimentazione elettrodinamicamentegeotermicanucleareatomicaradiocarbonio14) e super chip (dov'è chop?! NdZzockette) a 13 cavalli e 24 agnelli da 13334143 Mhz sotterranei.
- Comodissimo joypad da Zoccolo, con movimenti idratati e veloci (W Waki Taki! NdZorttz).
E' o non è una super notizia? Ci dispiace per i computer come il Bonvor 64 o l'Amuccia o il PCBUE e gli altri, ma questa console li soppianterà tutti!
Già numerose software house stanno producendo giochi, e noi ne abbiamo già alcuni in anteprima:
- Altered Bue, un picchiaduro a tradimento, molto giocabile.
- Preda-toro 2, il tie in più bello dell'anno.
- Dou-bue Dragon I, II, III, tutti li conoscono.
- Turn'n Bue, un'astronave, gli alieni, delle armi...
- Tori-can 2, già uscito il mese scorso, ma per altri formati.
- Super Mucca-(co) GP, e vai con l'automobilismo...
- Mucc Tales, un arcade tratto dai cartoons.
Questi, ed altri ancora, usciranno presto per il Game Buoi.
Ragazzi, mi spiace, ma ho finito ancora la lettera, quindi vi saluto, e ci rivediamo, o leggiamo, la prossima volta.

Saluti da
Antonio "Velociraptor" Caiazzo.

P.S. Ti credo che ci si sente ignoranti digitando solo LOAD, il computer ti risponde imperiosamente e ti fa sembrare

che lui è il prof e tu l'alunno ignorante.

Caro Antonio, già che ci sei, perché non ci mandi in contrassegno un esemplare di questa incredibile macchina? Non credi che verrebbero fuori delle recensioni interessanti? Beh, comunque ti dirò una cosa, la macchina da te descritta sembra eccezionale, ma non ti dimenticare che c'è anche il Kamikaze della Shingo Tamai Inc. Perché la prossima volta non raddoppi e ci mandi 4 lettere in una sola busta?

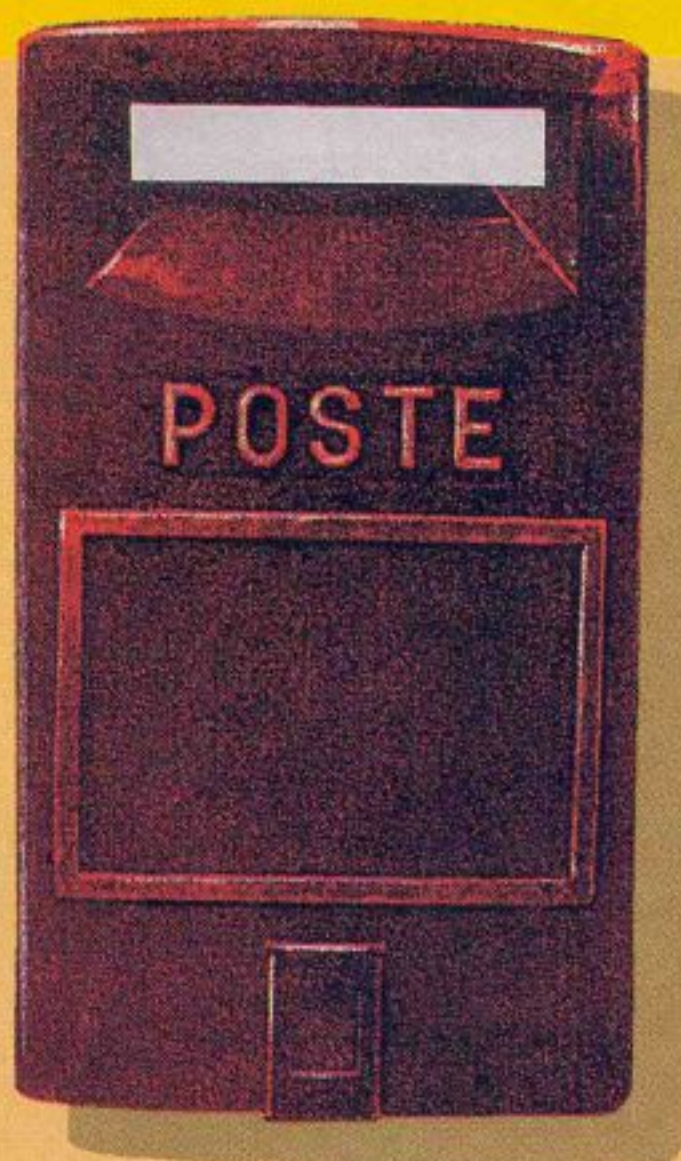
MA I VIDEOGIOCHI CI CONDURRANNO ALLA PERDIZIONE?

Cari redattori, sono un ragazzo di 15 anni e volevo chiedervi, se il computer è capace di togliere qualunque emozione a chi ne è praticamente attaccato: io è da 1 anno che non mi innamoro più di nessuno e non ho più nessun sentimento neanche per la mia famiglia. La cosa è grave e vorrei sapere cosa potrei fare per uscire dal "mondo alternativo" dei computer (come qualche lettore ha scritto).
Rispondetemi tramite Zzap!

Solitary Wolf.

Allora, i casi sono due: 1) questa lettera non è altro che uno stupido scherzo per vedere se qui in redazione siamo così frollocconi. 2) la lettera è autentica. Per la prima ipotesi non ho nulla da aggiungere, per la seconda solo alcune precisazioni. Mettiamo che quanto tu hai scritto sia vero. Io credo, anzi, ne sono convinto, che i computer non possano far arrivare a tali conseguenze. Tutti i videogiocatori (me compreso, NdR) che conosco sanno unire l'utile con il dilettevole (non so se mi spiego).
Nella mia lunga carriera videoludica non mi è mai capitato di sentire frasi del tipo "no, oggi non la invito ad uscire anche se mi muore dietro perché mi devo finire per l'ennesima volta Turrican..." o simili, anche perché se mi capitasse di sentirle, non vorrei essere nei panni di chi ha pronunciato queste infami frasi senza senso.
Ragazzi, i videogiochi sono una cosa bellissima, con tante connotazioni positive, possono per esempio aiutarci a scaricare la tensione o semplicemente intrattenerci per qualche oretta, ma non bisogna MAI, come in tutte le altre cose, eccedere. Dopo questa breve parentesi, ritornando al tuo discorso, penso che il tuo, chiamiamolo così, "inaridimento" sia dovuto a qualche altra causa, che sta a te ricercare. Bye bye!

SPECIE IN VIA DI ESTINZIONE?

Caro Zzap!, vorrei parlare di una specie animale in via di estinzione: il redattore. Questo strano animale può essere diviso ulteriormente in due sottogruppi: il normalus redattor e il carnivorus caporedattor. Queste due specie hanno poi un capo assoluto chiamato dagli esperti Stefanus Gallarinus.
Questo animale vive in luoghi oscuri, macabri, chiamati redazioni, dove

avvengono lotte furibonde tra le due specie per accaparrarsi le recensioni. I redattori vivono anche in grandi famiglie: le Zzap!, le TGM e le Consolemania, tutte sotto il controllo della Xenia. In queste grandi famiglie vengono spartiti tutti i lavori.
Adesso parliamo del carnivorus caporedattor; ci sono:
Giancarlus: il peggiore di tutti, caporedattore di Zzap!, il più peloso, capace di nascondere un Game Boy nella barba. I suoi nemici preferiti: Dave e Paolone, i BovaByte; i suoi alleati: Max ed Alex.
Alex: caporedattore di CM, crudele e spietato con i poveri redattori, sopratutto con i BovaByte; i suoi alleati sono gli altri caporedattori.
Max: caporedattore di TGM, non ha amici, né nemici, vive solo con la sua Amiga.
Poi ci sono i normalus redattor:
I BovaByte: sono i Bovas, cioè Paolone e Dave, i mitici ed inimitabili. Loro alleati nella lotta contro Giancarlos, sono i redattor...
Ricki: postaiols di Zzap! E TGM, crudele nelle risposte, ma simpatico (grazie, NdR).
Willy e Giorgio: agenti del Top Secret, misteriosi e sempre BBROS.
Ed infine un essere strano: Geims Tonn, sicuro discendente della specie RP. Ora vi saluto sperando di essere stato originale... (Beh, non c'è male, NdR).
Bye bye.

Federico Schioppponi (come schioppo)
P.S. Che ne pensate di Flash? (Voi siete Zzap!)
P.P.S. Vi prego di mettere i nomi sotto le foto e specificare.

Un'unica perplessità: perché mai dovremmo essere una specie in estinzione?
(Magari ha previsto l'arrivo in ritardo di questo file...-ndJH)

A LETTO CON UN COMMODORE

Santissima redazione di Zzap!, vi scrivo questa lettera perché è un noiosissimo pomeriggio di sabato e non so cosa fare (Il mio fido C64 è a riparare perché sennò sì che saprei che fare!) (Ma bravo, ci stai indirettamente dicendo che ti ricordi di noi solo quando non sai che fare! NdR).
Vi volevo solo dire che io adoro Zzap!, che per me è un sacro scoglio della salvezza in questo mare di insicurezza e di profondi dubbi (gagliarda 'sta frase, eh?) (Ok, da che libro l'hai copiata? NdR). Io non oserei mai comprare alcun dischetto o cassetta senza prima vederlo recensito su Zzap! In questi giorni di inizio mese mi trovo sempre in crisi di astinenza perché Zzap! tarda sempre la sua uscita (il giornalaio vuole la mia morte perché ogni cinque minuti gli rivolgo la fatidica domanda).
Oggi tutti i miei amici lasciano poco alla volta il loro C64 perché sono stati ormai accalappiati dall'Amiga. Ma io amo il mio C64, lo adoro, lo bacio, me lo porto a letto (beh, adesso non esageriamo! NdR), gli dedico sacrifici umani, gli faccio monumenti, ma sopratutto ci gioco, perché lui non è una macchina indifferente come questi nuovi computer, perché egli ti capisce e ti consola (mah, sarà ma mi sembra di essere ritornato alla frase "i computer hanno un'anima e le console no!" - ndR).
A parte questo pubblicate questa lettera e basta, o parlatene almeno nella posta Syntetica. E basta! Viva Zzap! Forza Roma (e la Juve dove la metti? NdR)! Ciao ed auguri di buona Pasqua! Abbracci a tutta la redazione!

Franco Minissi, Roma.

La morte preannunciata del C64 è uno dei temi più frequenti tra le pagine della posta di "Zzap!". Mi sembra poi cosa normalissima che ognuno voglia difendere a tutti i costi la propria macchina anche se si trattasse di un Pet Commodore. Allora, lo ripeto per l'ennesima volta, il C64 non è ancora morto, alcune software house infatti lo supportano ancora come formato, le pagine di Zzap! continueranno per anni ad ospitare quest'ormai mitico computer, bisogna rassegnarsi, però, che nessuna cosa è eterna, specialmente in un settore così mutevole come il mondo dei calcolatori.

NOT ONLY SIXTY FOUR....

Salve a tutti, chi vi scrive è uno dei tanti possessori di ZX Speccy presenti in Italia (proprio così, siamo in tanti). Intendo semplicemente ringraziare il club SPECTRUM ITALIA e, naturalmente, l'intera redazione di Zzap! per l'interesse rivolto all'ormai mitico microcomputer. Seguo la vostra rivista dal numero 3 (lo stavo sfogliando qualche minuto fa, e fra le cose interessanti c'è l'87% a Green Beret, versione 48K naturalmete. Bei tempi, vero?) e possiedo più di 1500 titoli (giochi ed utility). A dire il vero ho anche un C64, ma sinceramente non mi attrae affatto; va beh, c'è il sonoro, i colori, i dischetti, tuttavia, cari sessantaquattristi, non arriverete mai alla meravigliosa definizione grafica e allo splendore monocromatico del Sinclair (fiuuu, e meno male! nd sessantaquattrista incallito).
Vorrei inoltre rivolgervi alcune domande:
1) come mai è stata interrotta ufficialmente l'importazione di giochi per

ZX? 2) come mai un gioco come Lemmings (89% versione Spectrum) ha una recensione di una paginetta scarsa, qualche foto (ma dove ho messo il microscopio?), pochi commenti, mentre un gioco come Neighbours (42%, ed è molto) si ritrova una maxi recensione con tanto di commentoni e mega foto stile cartelli pubblicitari Coca Cola? C'è forse razzismo anche tra i microcomputer? 3) finalmente qualche trucco per il 48K (Sapete da quanto tempo non ne vedevo più uno?)! Bene, questo è proprio tutto quello che volevo dire, spero che rispondiate alle mie domande, ma in ogni caso fi faccio tanti auguri per la rivista.

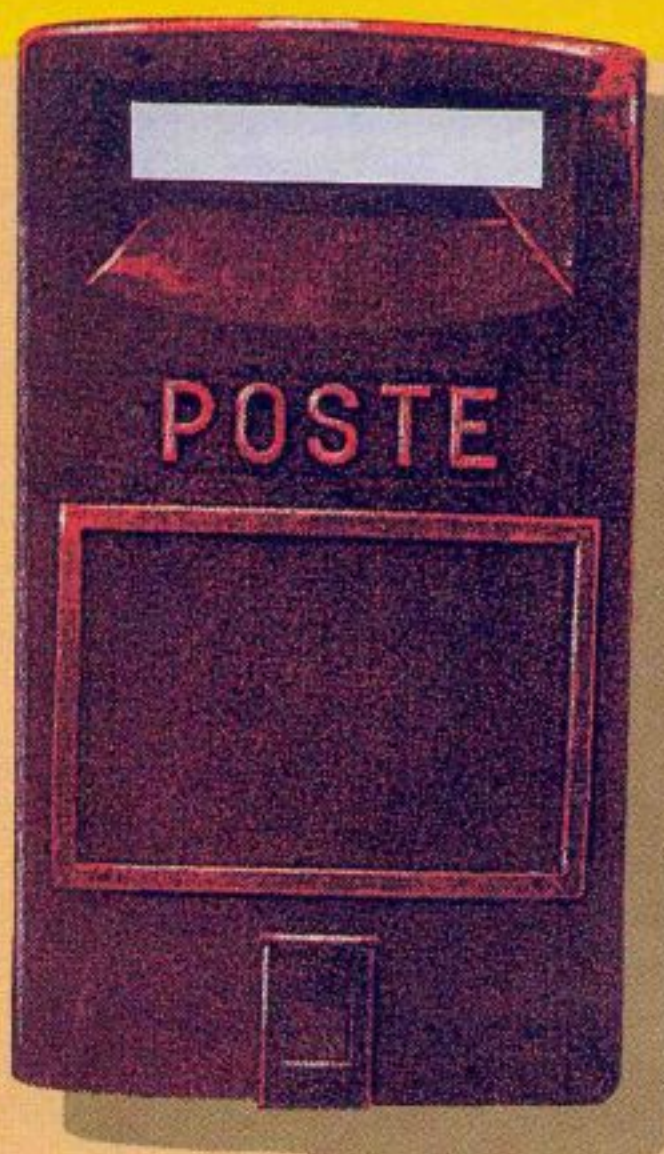
Boz, Cagliari.

P.S. Ragazzi, lo Spectrum è tornato!
P.P.S. FFS ci sei ancora?

Wow, era tanto che non leggevo più lettere di questo calibro. Che stia per rinascere la polemica tra spectrumisti e commodoriani fra le pagine di Zzap!? Mah, chi lo sa... Beh, bando alle ciance e passiamo alle risposte: 1) Purtroppo anche il piccolo Speccy ha fatto il suo tempo, e i grossi distributori di software hanno optato per una rapida fuga dal mercato ormai già da diverso tempo. 2) Stesso discorso di prima. Tutti i mali dello Speccy sono imputabili alla sua, ormai scarsa, diffusione. Ciò non toglie che Zzap! gli riconosca comunque una propria dignità e un proprio spazio al suo interno (oltretutto la recensione di Rodland, nel numero scorso, occupava due pagine). 3) Di questo non devi preoccuparti, se ci arriveranno altri tips verranno pubblicati pressocché immediatamente.

NON HO PAROLE, MA IN CERTI CASI, E' MEGLIO NON AVERNE!! (F. ANTONI)

E' un incubo... Ma sì: è soltanto un brutto sogno! Sinceramente, non so proprio come spiegarvi a che livelli di degrado mentale sono giunta. Scusate, ma la mia mano tremante esita a continuare la scrittura... SONO COMPLETAMENTE IMPAZZITA?!? Ma no, via, Martina, calmati, in fondo cos'hai fatto di tanto orrendo? Nieeeente, ho solo smontato il mio C64 e, matita alla mano, dopo essermi arrovellata per 132 ore, sono arrivata a scrivere un nome su ogni circuito integrato. Sigh! Ecco come li ho chiamati: Pippo, Ottaviano (schifido, viscido, urfido, etc), Dino, Pino, Rino (l'imbattibile trio!), Augusto, Pompeo, Lucio, Jack. (Accidenti, sono nomi quasi più scemi di quelli che la Commodore, a suo tempo, aveva trovato per i chip dell'Amiga NdR). Come? Cosa? L'ambulanza? Noooo, sono evasa solo ieri l'altro da quel maledetto manicomio! NO! LA CAMICIA DI FORZA NOOOOO!

Scherzi a parte, il fatto è vero, purtroppo! Sono ormai due settimane che tento di capire perché sia sparito totalmente il sonoro dal mio computer. La tele è ok, lo so, l'antennza (le antenne) sono a posto, il resto funziona... Boh!? (Semplice, è partito il chip custom SID, evidentemente non ha gradito il nuovo nome che gli hai dato... NdR) Non è giusto, è la seconda volta in meno di un

mese che mi si spappola qualche circuito (e ci credo... NdR) -sob- Che gusto c'è a giocare a Rick Dangerous senza quel rimbalzante BBOOIINNGG? E Ninja Remix senza le sue stupende musiche? E come faccio a giocare a Night Shift se non sento le sirene? UEEEEE!!!

Questa esperienza mi ha però fatto capire come il commento sonoro svolga una parte non poco importante nei videogame, ed è sempre un peccato che un prodotto dotato di buona grafica, alta giocabilità e via dicendo, abbia un sonoro schifoso. Va be', ora non resta che rassegnarsi e mettere le mani al portafogli. Voglio concludere con una frase che, immodestamente, giudico mooooooolto bella: "La ricerca dell'originalità è una cosa tra le più banali". (No, marty, non ci siamo, prova con la droga pesante e lascia stare quella meledetta cocaina...)

By **Martina**

Ah, ha ha ha ha! Non oso immaginare le facce che avranno fatto i tecnici del centro di riparazione dove hai portato il tuo C64, quando lo hanno aperto e ci hanno trovato scritto "Pippo", "Ottaviano", e via dicendo. Facezie a parte, è vero che il commento sonoro è importante, fare una partita ad un gioco completamente muto non è come fare una partita allo stesso gioco, ma con musiche da adrenalina a livelli di guardia. E' puramente indicativo il fatto che, mentre scrivo, lo stereo provvede a darmi un piacevole sottofondo a base di Doors. Un ultimo consiglio, infine: la vita, ragazzi, non bruciatela con la droga (spot che vince il premio "Non conosco la lingua Italiana, ma fa lo stesso" per ovvi motivi, e per la sua banalità).

INSERIMENTO DI JH

Martina, io ti adoro! Chiedo ufficialmente la tua mano!

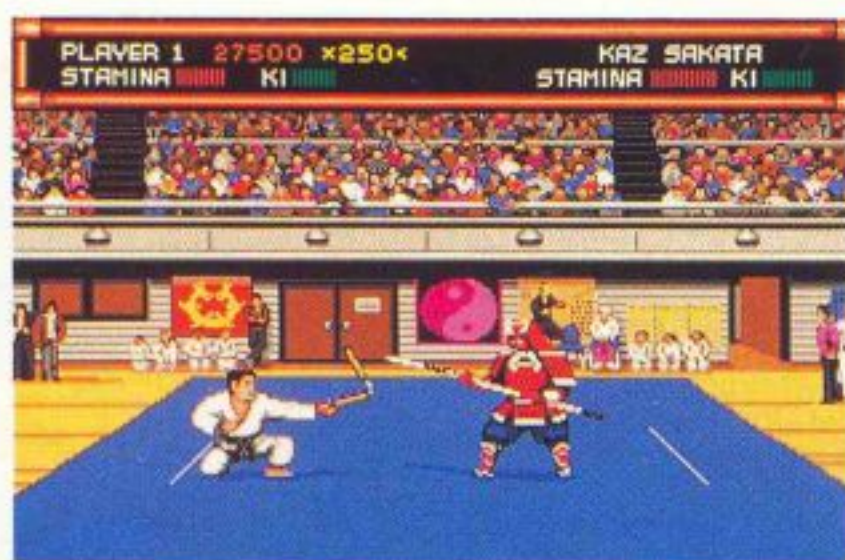
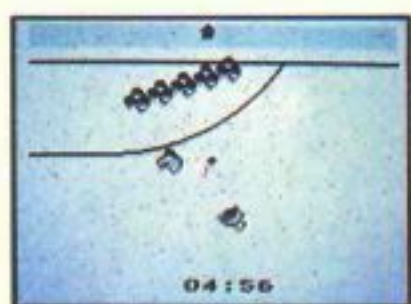
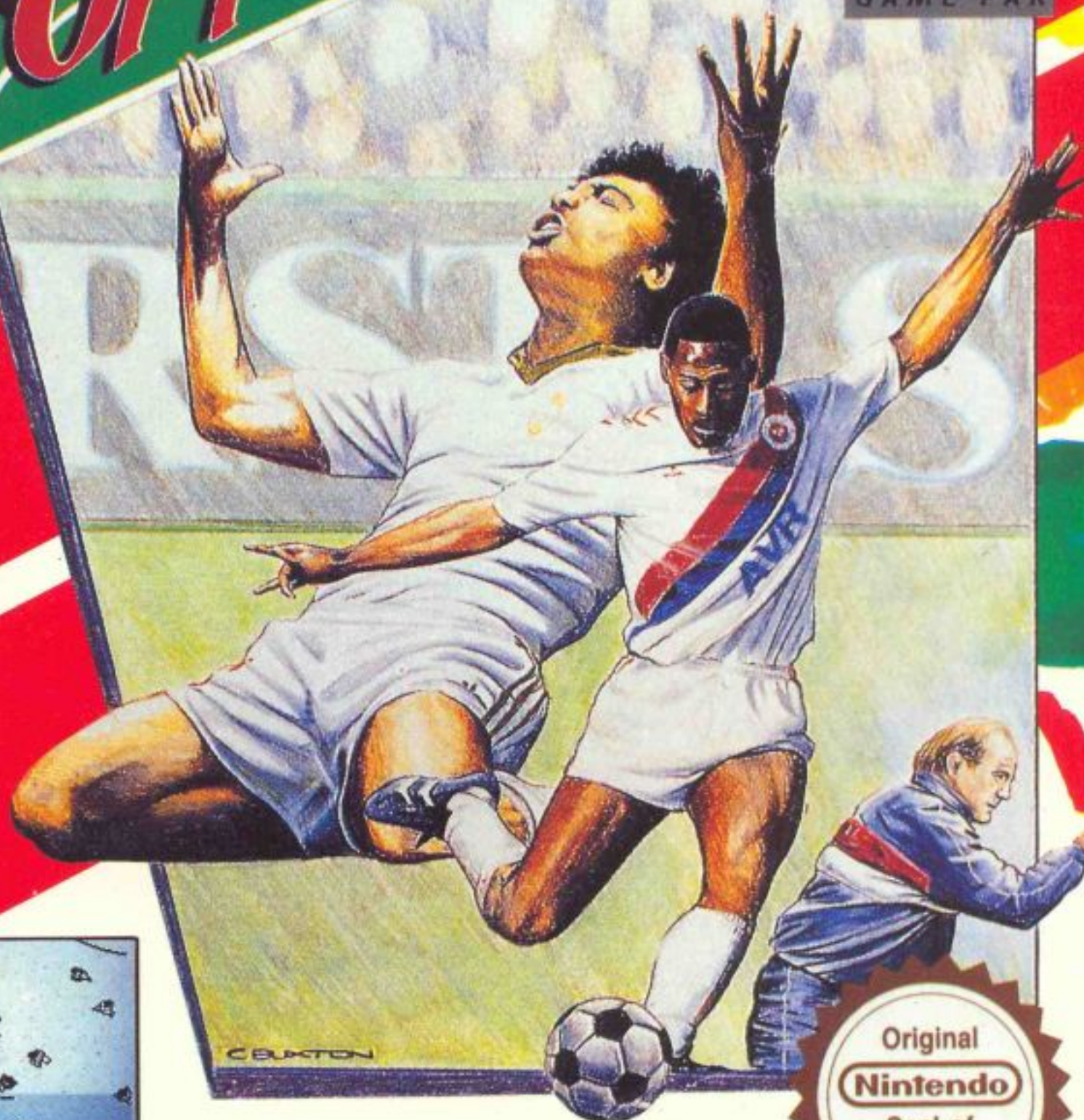
Se ci fossero più lettori (o lettrici) come te la posta di Zzap! sarebbe un continuo scintillio di stravaganza e simpatia. Imparate, gente, imparate!

POSTA SYNTHETICA

Iniziamo (solito plurale pleonastico, ormai è un'abitudine) con G. Bonaccorso, che ci ha spedito le caricature più brutte mai pervenute in redazione. Vergogna! Per il resto, ci propone la sua classifica (che è servita a migliorare la megaclassifica pubblicata da qualche parte del giornale) e ci chiede di istituire un angolo della posta in cui vengano stipate le lettere dei lettori veramente maniaci di Zzap! (Zzapmania, appunto). Guarda, mi sa tanto che tutti quelli che ci scrivono siano maniaci della rivista, altrimenti cosa ci scriverebbero a fare? Giuseppe "ORO" Leotta, "conscio del lento declino del 64", si chiede i motivi per cui non escano più giochi del calibro di "Mith", "Rainbow Islands", "Creatures"... Per quanto disfattista, la mia opinione è questa: i giochi da te citati sono delle vere e proprie eccezioni in fatto di bellezza, e arrivare a certi livelli non è certo facile. Tuttavia, ultimamente sono usciti parecchi titoli più che interessanti, come Hudson Hawk, PP Hammer, Chuck Rock, Catalypse (Creatures II.-ndJH)... Ciò vuol dire che i bei giochi escono ancora, e sta tranquillo che le vere schifezze uscivano anche e soprattutto nei "bei tempi andati", o sbaglio? Un ringraziamento veloce veloce a Luca Romagnolo per cartolina speditaci da Vienna, per passare a Massimo Raviolo che ci ha fatto dono delle "10 regole del vivere civile", che ho gradito non poco anche perché annoveravano particolari come "Onora la Juventus come te stesso" e "Non metterti in pubblico le dita del Naso", visto che Paolo lo fa sempre, qui in redazione, e non è la cosa più simpatica a vedersi (bhé? Almeno il mio naso è sempre pulito! NdP)(Già, ma la gente non la si saluta con una bella stretta di naso. -ndJH). Fioccano sempre più copiosi in redazione i vostri test sul genere "Sei un videogiocatore vero?", "Sei un vero fan di BovaByte?", e via dicendo, opera rispettivamente di Luca Cerutti e di un tale Bovazzap!, che si propone come nuovo emulo dei Bovas. (E con questo siamo a "BovaByte II", "Bovabit", "BovaByte III", "Bovazzap!", ma quanta gente fuori di testa c'è in giro? Un giorno vedremo gente cantare cavolate spacciandosi per "Elio e le Storie Tese II", "Ri-Skiantos", "I Belli Fulminati Nel Bosco III"... NdR)

SPACE OVER

Ok, lo spazio è decisamente finito. E poi si sta ripetendo l'oscena situazione di un anno fa. Vi faccio infatti notare che: Giancarlo ha in mano paletta e secchiello, e visto che sta aspettando solo quest'ultimo file (la posta) da correggere, mi ha già promesso che me li farà mangiare se non glielo consegno subito. Paolo ha in mano un microfono con modulatore di voce, da portarsi dietro in qualche Karaoke Club (vedi il relativo articolo), Dave sta gonfiando la ciambella salvagente, Marco sta rispolverando il suo fascino per cuccare le pulzelle al mare (o almeno qualche decoroso due di picche), Stefano nuota con le paperette nella vasca in redazione, Gabriele continua imperterrito a spalmare l'olio solare al Megadrive, Shin ed Eloisa stanno progettando un mega castello di sabbia e la vita continua... Buone vacane a tutti, così è (se vi pare), ci rivediamo a Settembre!!

Ricki

Nintendo®
GAME BOY™
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Super KICK OFF™
ANCO
ORIGINAL
GAME BOY GAME PAK
AVR
C BUXTON
04:36
04:56
Original Nintendo Seal of Quality ™
IL CALCIO SI CHIAMA SUPER KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo. Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.
TOYS®
LEADER
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
CADARIO
NINTENDO ®, GAME BOY ™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED.